PlayStation
PlayStation
MAI 1996 • JUIN 1996
MAGAZINE
FADE TO BLACK
La suite de FLASHBACK fait chauffer votre console
otal NBA 96
one Soldier
ssault Rigs
hunderhawk 2
ickey's wild
dventures
GUIDE D'ACHAT
Les jeux qu'il faut posséder
Incroyable !
5 démos jouables
sur le CD
FORMULA ONE
BURNING ROAD
a PlayStation
n pole position
ASTUCES ET SOLUTIONS
9 pages pour découvrir les secrets de vos jeux préférés
T 6856 - 3 - 49,00 F-RD
NUMÉRO 3 • MAI 1996 - JUIN 1996 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

FEED BACK

Ça y est ! Lectrices et lecteurs du seul Mag frenchy dédié à la PlayStation, réjouissez-vous : vous êtes désormais libres comme l'air d'envoyer à la rédaction (vous trouverez l'adresse ci-dessous) votre courrier du cœur, du foie et de tout ce qui vous passe par la tête. Certains parmi vous ont déjà profité du sondage pour faire part de leurs suggestions, de leurs critiques ou de ce qu'ils pensent du changement d'heure en été. À commencer par : "Avec toutes mes sincères félicitations pour ce magazine consacré à la PlayStation", de Sébastien Bert. "Feedback", tel est le nom choisi - à l'unanimité selon un sondage "Paris Match"/TF1/BVA/Sofress - pour cette nouvelle rubrique. Nous espérons tous que vous apprécierez et applaudirez des dix doigts.

100 pages et plus de démos

Vous l'avez sans doute remarqué, le bimestriel que vous tenez adroitement entre les m est plus épais que le précédent, et les démos sur le disque de... démos sont plus nomb - et probablement plus intéressantes - que celles gravées sur le premier CD. *"J'ai appr démo Evolva X. Il m'a semblé intéressant de voir des animations, des créations de cyber artistes procurent un plaisir visuel et auditif"*, nous confie Alex. Avant même de recueillir vos humeurs e impressions sur le magazine, nous pensions répondre à vos envies ! N'oubliez pas que nous son des lecteurs, comme vous, avant d'être des rédacteurs. L'objectif de PlayStation Magazine est d nous (vous + nous = nous) satisfaire en apportant l'info nécessaire et indispensable, voire plus s nité (cela s'appelle un scoop), sur la PlayStation et tout ce qui gravite autour de cette console. promise, chose due.

Pleurs et doléances

De *"Pourriez-vous, s'il vous plaît, éclairer ma lanterne dans le discmonde car je suis b dans le jeu Discworld et je me tire des plombs ?"*, de Pierre Gallet de Lyon à *"Please, p tez vos versions longues en y incluant les signes (la croix, le carré, le cercle et le triang paddle de la PlayStation pour plus de compréhension !"*, de Régis Martinez de Caen, nous avon de ne laisser personne dans la détresse. Interrogations pertinentes ou non (n'allez pas trop loin même !), nous vous répondrons... Oui, mon petit Pierre, nous allons vous aider... Très cher Régi déjà fait, pour plus de compréhension.

Une lettre type

Voici le type de lettre que vous pouvez poster près de chez vous.

"Votre magazine est un plus pour moi. Il me tient au courant des développements de sur PlayStation. Mes suggestions sont les suivantes.

La rubrique "Gros Plan" m'intéresserait davantage si les interviewés appartenaient au monde d vidéo. Les avis de vrais professionnels, d'éditeurs, de programmeurs ou de certains membres d Sony apporteraient, selon moi, un vrai plus au magazine.

Je voudrais ajouter qu'une petite rubrique "dico" serait bienvenue. Elle me permettrait, comme d'autres, de comprendre le jargon des jeux vidéo. Qu'est-ce qu'un ordinateur Silicon Graphics Qu'est-ce que le Gouraud shading, le clipping, un bug, du mapping, etc. ?" Gu

Voici le type de réponse que vous espérez de nous.

La rubrique "Gros Plan" se propose d'offrir des avis partagés sur l'univers vidéo-ludique franca part de personnes connues (des acteurs, des animateurs TV, des chanteurs, des pros du bunge extérieures à cet univers. Nous pouvons cependant envisager de faire intervenir des profession milieu par l'intermédiaire d'une autre rubrique si l'actualité s'y prête.

Quant à un petit lexique en fin de magazine, c'est une éventualité à laquelle nous réfléchissons Il pourrait voir le jour dans le prochain numéro.

À dater de ce jour, vous disposez de deux mois pour nous faire parvenir tout ce qui vous turlup écrit, sur carte postale ou papier craft. Rassurez-vous, les réponses seront plus longues et plus que dans le préambule que vous venez patiemment de parcourir.

Amicalement vôtre, l'équipe de PlayStation M

Ecrivez-nous : PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Ced

Édito

Faut-il encore allumer sa télé ?

Voilà que nos amis israëliens mènent au Liban une guerre féroce contre le Hezbollah. C'est vrai, tant qu'à faire la guerre, autant la faire chez les voisins, c'est moins cher et moins risqué. Autant changer de chaîne ! Tiens, voilà qu'à Londres un allumé pose des bombes "histoire de", alors qu'aux États-Unis - sur CNN - trois flics interpellent un Mexicain pour le passer à tabac. Mieux vaut abandonner le Câble. Oh, "Le juste prix"... ça existe toujours ? Dommage. Je passe sur France 3, ah ! Les infos de chez nous ! Trois morts ici, quatre politiciens arrêtés là. On nous raconte que l'on nous vole nos sous sans qu'on le sache depuis dix ans, mais ce n'est pas grave, après tout, l'impunité politique perdure depuis cinquante ans au moins. Au revoir, machine à zapper, il faut que je jette ma télé. Ou alors, il faut que je branche ma PlayStation. Le monde change enfin. L'instrument de torture cérébrale qu'était ma télé se tranforme en instrument de plaisir. Un petit Adidas Power Soccer, et le football change de visage. Il devient plus sport que jamais. Vite, un coup de fil, trois amis arrivent à la maison pour enchaîner des parties de Tekken2, de Resident Evil, de Wing Commander 3, de Track and Field, d'Alien Trilogy ! Il y avait longtemps que je n'avais pas autant ri devant mon poste de télévision. Réduit à ce microcosme amical, le monde change de visage. Peut-être est-ce aussi - surtout - ça. Tout ce que le petit écran ne nous montre jamais, pour éviter de décevoir. On se console peut-être trop du malheur des autres ? Après avoir été sportif, aventurier et bagarreur, me revoilà devant ma télé, entouré de mes amis, près de ma PlayStation.

Quelle soirée ! Et dire que j'ai failli jeter ma télé.

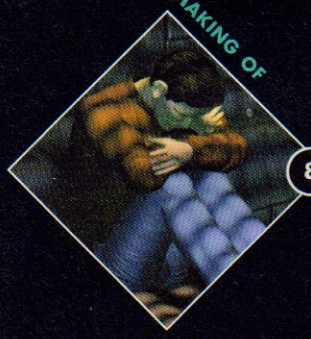
J.-F. Morisse

GÉNÉRIQ

PlayStation **magazine N°3** Mai 96/Ju

PAUSE POU INSULAIRE REVEU

Making of



8 **Pour tout savoir sur le prochain Hit de Adeline Software. FTB, retenez bien ces initiales !**

Casting

16 **Tekken 2, Resident Evil, et bien d'autres révélations, vont bientôt débarquer sur votre PlayStation. Préparez-vous au combat.**

Making of

70 **Rarement jeu de Formule 1 aura suscité autant d'enthousiasme au sein de la rédaction. Du grand, du très grand art signé «Bizarre».**

Gros Pl

©D. TENE

78 **Le récent réalisateur et acteur de «Les deux papas et la maman» campe le rôle d'un créateur de jeux vidéo et fait une pause PlayStation. L'interview.**

Versions longues

82 **Passez tous les niveaux de Assault Rigs, découvrez les personnages cachés de Street Fighter Alpha... bref devenez le meilleur !**

Abonnement 87 97

Feed back/courrier 4

Le CD de démos 94

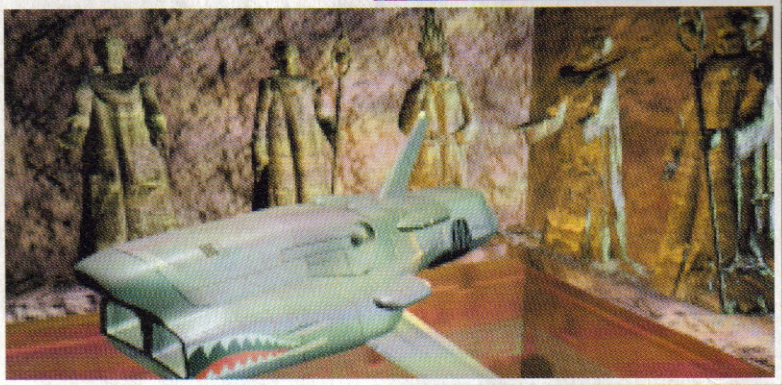
Petites Annonces 96

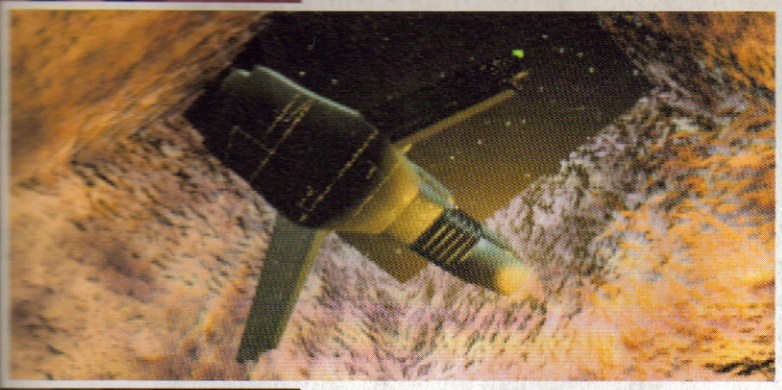
Travellings

Adidas Power Soccer	38	Street Fighter Alpha	
Wing Commander 3	44	NFL Game Day	
Alien Trilogy	48	Jack is Back	
Exteme Pinball	52	Impact Racing	
True Pinball	52	Raging Skies	
The Need for Speed	54	Gun Law	

Filer dans les coulisses, comprendre le pourquoi du comment, plonger au cœur même d'une œuvre de génie. Fade To Black, vous connaissez ? Nous vous en parlions déjà dans le tout premier numéro de PlayStation Magazine. Cette fois, il revient, les créateurs du jeu vous parlent de Fade To Black tel qu'il aurait pu être et tel qu'il aura vu le jour. Fade To Black vu par ses créateurs, cela donne quoi exactement ? À vous de voir en filant sur les pages suivantes pour découvrir un jeu d'ambiance/action/S-F/aventure comme vous n'en verrez pas de sitôt. Bienvenue sur la planète Delphine Software.

Par Benjamin Janssens





Fade to Black Story

Interview de Thierry Perreau, Directeur Artistique

◆ PlayStation magazine : De quelle planète es-tu originaire ?

◆ Thierry Perreau : Je suis issu de l'univers de la publicité dans lequel j'ai passé deux années de ma vie. Passionné par les jeux vidéo, j'ai décidé, comme ça, un jour, de contacter des éditeurs comme Ocean et Cocktail. À l'époque, je ne savais rien faire à part dessiner, et j'ai cependant été engagé par Cocktail Vision. Après deux ans et demi passés chez eux, j'ai rencontré Paul Cuisset, par hasard dans une boutique de jeux vidéo. Nous avons sympathisé, et quelque temps plus tard, quelqu'un de Delphine Software m'a appelé et demandé de travailler pour eux. J'ai accepté.

◆ PSM : Raconte-nous l'histoire de Fade To Black en commençant par "Il était une fois..." ?

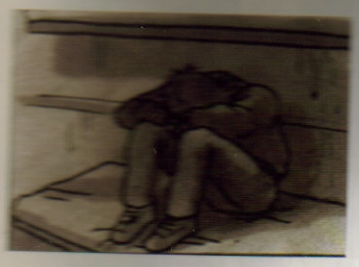
◆ T.P. : Il était une fois... un type qui revient, cinquante ans après Flashback, dans le système solaire de la Terre. Il se rend compte que tout est colonisé par une race extraterrestre assez belliqueuse, qui a fait des expériences sur les terriens, les a torturés. Aidé par un petit groupe de rebelles, il va essayer de libérer tout le monde. Pour changer tout cela.

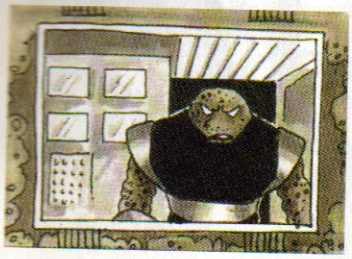
◆ PSM : Une histoire assez sombre...

◆ T.P. : Fade To Black n'est pas la version en jeu vidéo de "La vie est un long fleuve tranquille". Mais le héros s'en sort à la fin.

◆ PSM : Quel rôle as-tu joué dans l'aventure Fade To Black ?

◆ T.P. : En tant que directeur artistique, j'ai surtout dispatché le travail et défini les rôles de chaque membre de l'équipe. Je soumettais une idée aux par-





ticipants, qui créaient ensuite les textures, les personnages, les décors, etc.

◆ PSM : Où puises-tu ton inspiration ?

◆ T.P. : En regardant les grands classiques du cinéma de S-F comme "Star Wars", "Aliens" et "Blade Runner" dont je suis un inconditionnel. Les textures dans les niveaux morphs font penser à "Aliens", par exemple. Je m'inspire beaucoup plus du cinéma – contrairement à Paul qui adore la littérature. Côté BD, j'aime beaucoup ce que fait Mœbius ainsi que les designers de Star Wars et Blade Runner.

◆ PSM : Quel est le niveau que tu préfères ?

◆ T.P. : Le niveau des Anciens, une race extraterrestre qui a également été colonisée. Dans ce niveau, Conrad découvre la cité des Anciens et délivre l'un d'eux qui l'emmène sur Pluton. Le héros doit libérer une pyramide qui garde enfermés tous les esprits du peuple des Anciens. La suite, à vous de la découvrir...

◆ PSM : Quand tu repenses au jeu, tu ne regrettes rien ?

◆ T.P. : La seule chose que je regrette dans la deuxième aventure de Conrad a trait aux mouvements du héros. Celui-ci ne s'agrippe pas à des plates-formes en hauteur, contrairement à Flashback. Dans Fade To Black, on ne ressent pas cette impression de vide. Conrad passe, à un moment, sur une passerelle qui surplombe le vide, c'est tout. Le demi-dieu

reste désespérément les pieds sur Terre. Mais nous y pensons pour plus tard, pour le suivant...

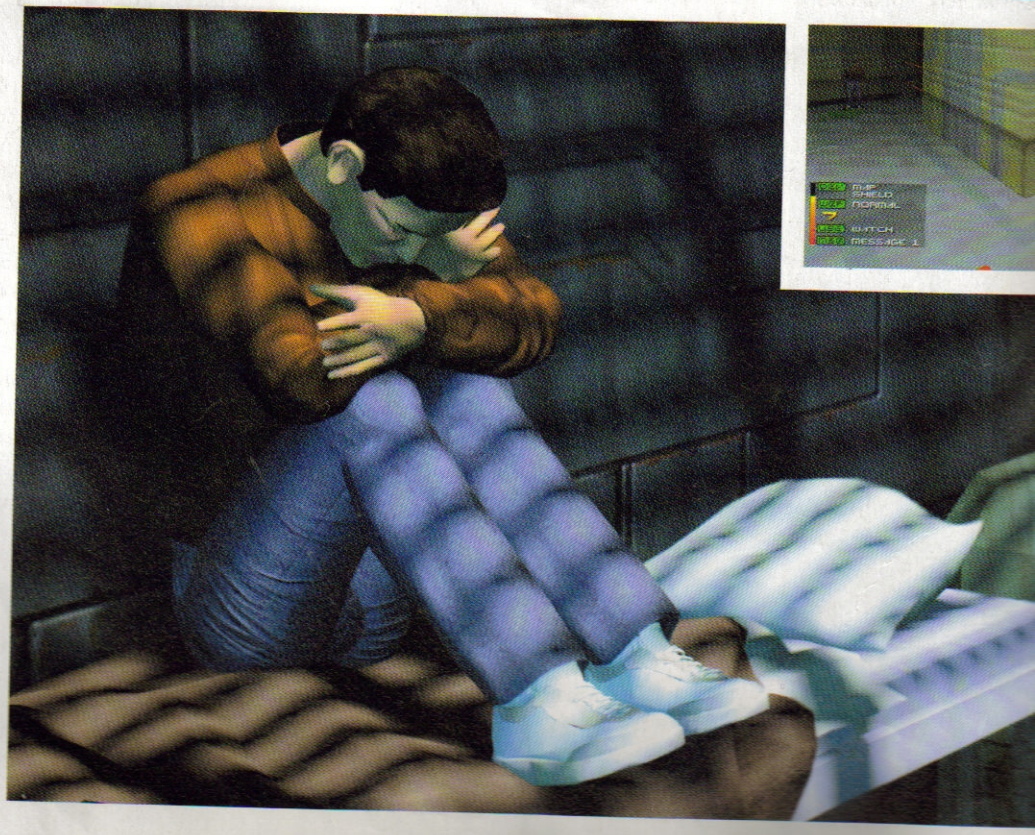
◆ PSM : Qu'aurais-tu aimé ajouter, personnellement, dans Fade To Black ?

◆ T.P. : Des paliers, beaucoup plus de relief, des côtes, des descentes, etc. Fade To Black est trop plat, selon moi.

L'aventure en plus

◆ PSM : Quand l'aventure Fade To Black a-t-elle commencé ?

"Nous voulions Conrad un peu comme Schwarzie dans Last Action Hero."



Quoi de neuf Delphine ?

Près de six mois après notre dossier sur Fade To Black, dans le premier numéro de PlayStation Magazine, l'occasion de faire un point sur la version PlayStation... en compagnie de David Rochedieu, Nicolas Perret et Thierry Gaertner, trois des programmeurs du jeu.

1/ Toutes les données 3D du jeu sur PC ont enfin été acceptées par la console de Sony (1,8 Mo sur PC contre 180 Ko sur PlayStation).

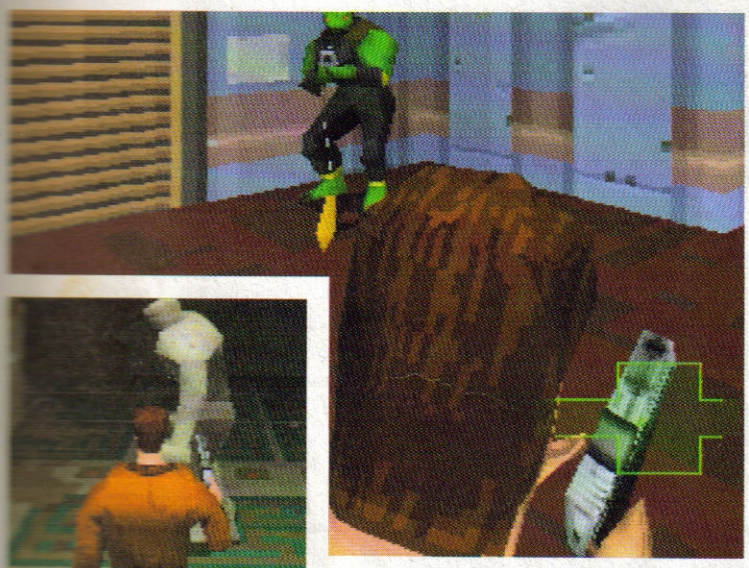
2/ Conrad est le personnage sur lequel l'équipe PlayStation aura passé le plus de temps. À la fois pour texturer le personnage (sa coupe de cheveux paraît nettement moins "carrée") et perfectionner ses mouvements (Conrad bénéficie de 680 animations).

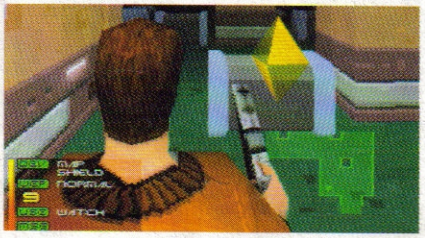
3/ Tous les personnages, amis et ennemis, sont aujourd'hui texturés. De plus, leur ombre au sol ne se réduit pas à un bloc sombre. Elle évolue en fonction de leur pose et de leurs mouvements.

4/ Le jeu sur PlayStation comprend une double sauvegarde. Le joueur peut sauvegarder quatre fois en cours de partie, s'il ne coupe pas l'alimentation de la console, sans passer par sa Memory Card. Cela évite de surcharger cette dernière, qui ne sert que lorsque le joueur souhaite mettre un terme à l'aventure (cela arrive plus souvent qu'on ne croit, suite à une envie devenue très pressante après 48 heures de jeu non-stop, notamment). Quatre blocs mémoires sont dès lors utilisés.

5/ Des balles traceuses (effet visuel) ont été ajoutées, comme dans les films et le Journal de 20 heures.

6/ Il se pourrait (notez l'emploi du conditionnel) que les explosions dans le jeu soient remplacées par des effets spéciaux "à la WipEout". Il ne serait alors plus question d'une explosion de pixels. Un effet visuel très difficile à expliquer, comme vous pouvez le constater.





© SOKTHA

Thierry Gaertner, Nicolas Perret et David Rochedieu, les trois principaux programmeurs de la version PlayStation du jeu, en plein exercice de style.

◆ T.P. : Il y a trois ans. Au départ, il était exclusivement question de réaliser la suite de Flashback (un hit sur console 16 bits, NDLR) en 2D et non pas en 3D.

◆ PSM : Que vouliez-vous faire ?

◆ T.P. : Les modes de jeu devaient différer en fonction des missions de Conrad. Commencer en 2D de profil, puis avec une vue aérienne en 2D, etc. Notre but était de rythmer l'ensemble avec, en plus, une partie du jeu en pseudo 3D. Nous envisagions même de sortir le jeu sur Megadrive et Super Nintendo !

◆ PSM : Qu'est-ce qui vous a fait changer de cap ?

◆ T.P. : En fait, on avait prévu l'arrivée de consoles comme la PlayStation. D'autre part, des jeux sur PC comme Doom, entièrement conçus en 3D, commençaient à voir le jour. Si bien que nous avons changé de direction et délibérement opté pour une aventure en 3D.

◆ PSM : L'histoire a-t-elle été modifiée en conséquence ?

◆ T.P. : Le scénario est resté le même. Au contraire, la 3D nous permettait de donner dans le réalisme et de retranscrire avec plus de précision le scénario, un petit roman élaboré par Paul Cuisset.

◆ PSM : Quel est le rôle du storyboard ?

◆ T.P. : Il a été créé spécialement pour les scènes cinématiques, ces séquences intermédiaires qui sont les points de jonction entre les différentes étapes du jeu.

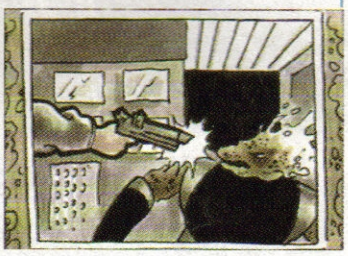
◆ PSM : Il n'y a pas eu de storyboard pour le jeu lui-même ?

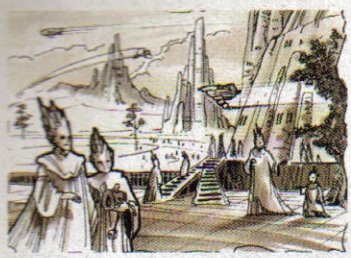
◆ T.P. : Non, chacun s'est tout simplement inspiré du scénario de Paul, très précis, pour ensuite créer des textures et donner vie aux personnages.

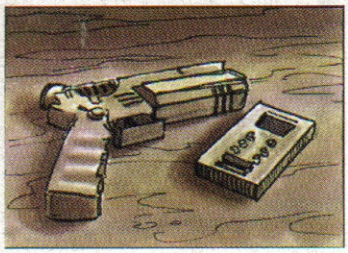
◆ PSM : Peut-on dire que Fade To Black est l'équilibre parfait entre l'action et la réflexion ?

◆ T.P. : Pour moi, il n'y a pas assez d'énigmes dans le jeu. Il y a plus d'action que de réflexion. Certains niveaux, comme le premier, privilégient trop l'action. Mais ce n'est jamais évident de trouver le juste équilibre, dans un jeu.

"Les scènes cinématiques sont là pour faire avancer l'histoire, même si elles constituent des coupures dans le jeu. Plus tard, pour expliquer quelque chose, nous pensons faire intervenir des personnages qui expliquent les choses au héros sans avoir recours à une scène cinématique", confie Thierry Perreau.





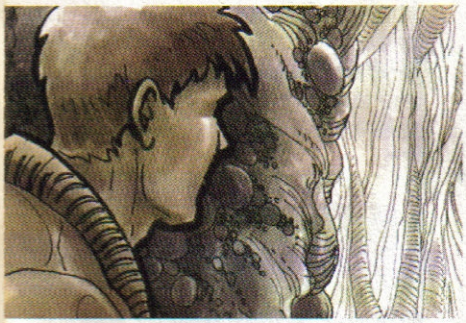


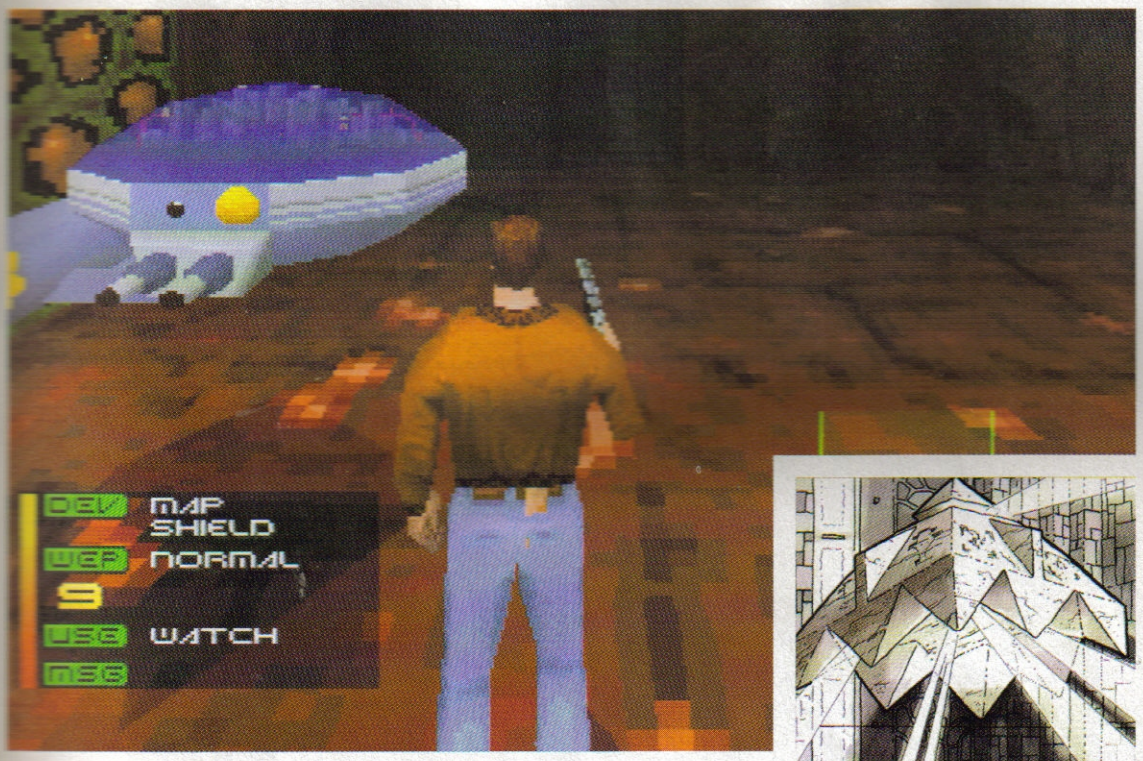
◆ PSM : Qui a trouvé les énigmes ?
◆ T.P. : Paul et moi, principalement.
◆ PSM : Quel est, dans le jeu, le niveau ou l'action la plus difficile à faire ?
◆ T.P. : Dans le niveau des Anciens, il faut être très astucieux. Aller voir un oracle qui donne des indices sous forme de poème à décoder. C'est peut-être un peu trop compliqué pour les joueurs occasionnels.
◆ PSM : Mieux vaut avoir un grand-frère à côté de soi ?
◆ T.P. : Oui, je crois.
◆ PSM : Peut-on avoir vu tout le jeu en une seule fois ?
◆ T.P. : Non. La première fois qu'il joue, le joueur peut rater plein de choses, y compris passer à côté d'endroits importants. Dans la deuxième partie du jeu, dans l'astéroïde, il peut passer à côté d'un lieu avec une armoire qui contient des armes. Conrad est tout aussi libre de décider de sauver des rebelles ou non au moment de l'invasion de la base par les morphs. Une action qui peut apporter un plus au personnage, dans le jeu...

L'aventure en moins

◆ PSM : Certains niveaux ont-ils été mis de côté pour des raisons techniques ou d'intérêt dans l'histoire ?
◆ T.P. : Un niveau initialement prévu n'apparaît pas du tout dans le jeu. Conrad se retrouve dans un vaisseau morph et visite une sorte de zoo, les morphs récupérant, un peu à la manière des Predators, différentes espèces provenant de différentes planètes. Conrad devait libérer tous ces animaux dans le vaisseau pour attaquer les morphs, et finalement prendre le contrôle du navire. Par manque de temps, cela ne s'est pas fait. On avait fait les plans, pourtant. Sans parler des endroits à traverser avec des blocs de pierre qui s'effondrent, des murs qui tombent ou qui se referment derrière le héros, etc. Tout cela a été éliminé, car les programmeurs ne savaient pas encore maîtriser parfaitement la 3D, à l'époque.
◆ PSM : Contrairement à Flashback, il n'y a pas beaucoup d'extérieurs dans Fade To Black, pourquoi ?
◆ T.P. : Par manque de temps, essentiellement. Une partie du jeu prévoyait néanmoins de faire sortir Conrad. Il devait enfiler un costume lui permettant de se déplacer sur un paysage lunaire pour contourner un danger. Dans Fade To Black, il y a un endroit où l'on voit une serrure sur un mur, juste à côté d'une porte qui ne sert à rien aujourd'hui. Dans le scénario original, cette porte était en fait un sas qui donne sur l'extérieur de la base.
◆ PSM : Il n'y avait pas de passages dans la jungle ou dans une ville ?
◆ T.P. : Non, bien qu'à la fin du jeu, il devait y avoir un passage en extérieur au

Con
le h
de F
to B
meu
de v
cinq
faço
diffé





Noires sont les galaxies, la suite.

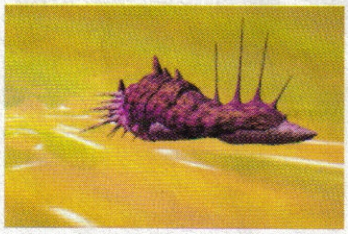
Pour ceux qui auraient raté le premier épisode, voici en quelques mots la réponse à vos angoisses.
Fade To Black, c'est quoi ? La suite d'un jeu intitulé Flashback, sorti il y a trois ans sur console 16 bits. L'histoire est celle de Conrad, qui se bat seul puis avec l'aide de rebelles, contre une race extraterrestre conquérante, les morphs. Au jeu en 2D sur Megadrive et Super Nintendo succède donc Fade To Black, entièrement en 3D, avec des vues changeantes contrairement à Doom. Le jeu devrait sortir sur votre console préférée au mois de juillet.

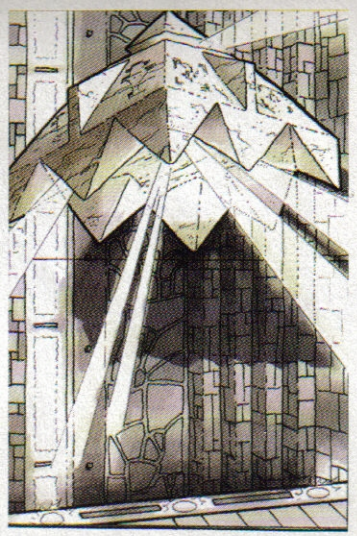
cours duquel Conrad devait revêtir un battlesuit, comme Ripley dans "Aliens". Il y avait un truc à faire à l'extérieur...

Le héros

◆ PSM : Conrad a l'air d'avoir changé de look, sur PlayStation ?
◆ T.P. : Son look n'a pas vraiment changé. Je me suis simplement permis de le retoucher en y ajoutant des textures.
◆ PSM : Comment cela ?
◆ T.P. : Dans la version PC, Conrad est un personnage "carré". Il apparaît mappé, avec des textures plus élaborées que j'ai dessinées moi-même, sur PlayStation. Il a été entièrement remodélisé, et par conséquent amélioré ; bien que, paradoxalement, il comporte moins de polygones que sur PC, car sur micro, ce personnage est composé de beaucoup de polygones qui ne servent à rien. Fade To Black sur PlayStation offre en quelque sorte une version épurée du héros.
◆ PSM : D'un point de vue vestimentaire, Conrad ne donne pas vraiment dans l'excentrique...
◆ T.P. : À l'époque de Flashback, nous voulions un jeune avec un jean, un blouson et des baskets, un peu comme Schwarzie dans "The Last Action Hero". Il ne pouvait pas changer de costume dans la suite. Indiana Jones garde toujours le même look, pourquoi pas Conrad ?
◆ PSM : Quel est l'avenir de Conrad ?
◆ T.P. : Il n'y a rien d'écrit pour le moment, mais d'autres aventures avec Conrad sont prévues, c'est clair. Notre objectif est de raconter des histoires. Personnellement, j'ai envie de le revoir car il y a encore plein de choses à faire avec lui.

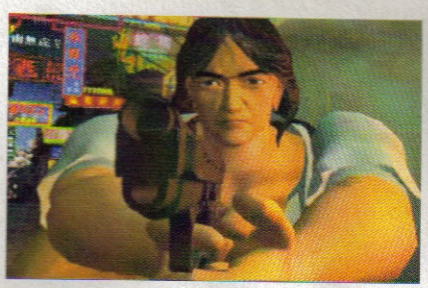
Dans Fade To Black, Sarah est victime d'une prise d'otage qui demande beaucoup de réflexes au joueur. Cela ne s'était encore jamais vu !





Nous avions pensé à un système de jeu à deux joueurs, en réseau. Techniquement impossible ! Nous avions soumis l'idée d'une éventuelle participation, plus active, de Sarah, autrement que lors des scènes cinématiques. Lui donner un vrai rôle au même titre que Conrad...

Le héros meurt de 25 façons différentes, à cause de Dragon's Lair ! Hein, quoi ???? Eh oui, Dragon's Lair, un vieux jeu aux nombreuses séquelles sur Amiga, a beaucoup inspiré les programmeurs de Fade To Black. On pouvait y voir un preux chevalier y mourir de multiples façons (rôti dans les flammes d'un dragon, abattu d'un coup de fusil par Dracula ou avalé par un bulldog.)



Tek

C'est une

Tekken, tout le monde connaît.
lorsque Namco annonce une suite su
Station, les habitués de la baston de
baroudeurs qui ne s'en laissent pas
ter, restent prudents et pensent qu'un
ne sera jamais rien d'autre qu'une su
Palice n'eut pas mieux dit. Mais atte
Tekken 2 s'apprête à faire une irruptio
que remarquée dans vos foyers. Cett
on ne rigole plus, et les changemen
portés à Tekken sont une véritable
tion. Vous aviez flashé sur Tekken ?
va vous emmener au paradis des com
du jeu vidéo.

25 personnage jouables !

Lorsqu'on parle de jeux de combat,
retrouve souvent avec une palette d
ou huit combattants qui, aussi
soient-ils, n'en demeurent pas moin
nombreux. Tekken 2, c'est avant tout
sonnages de base, auxquels vie
s'ajouter 10 autres combattants (les
5 personnages cachés assez hé
(voir encart "Des Astuces en Or"). S
n'êtes pas trop nul en maths, vous
prendrez alors qu'il n'y a pas moins

Editeur : Namco
Disponibilité :
Septembre/octobre 1996

en 2 volution, camarade !

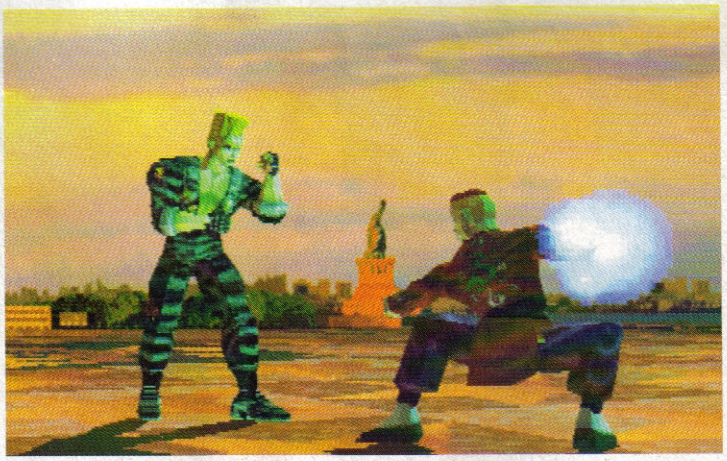
gladiateurs différents. À 30 coups au moins, du personnage, il y a de quoi faire. D'ailleurs, c'est une chance si ce numéro 3 de PlayStation Magazine est entre vos mains... à passer autant de temps à jouer aux pré-versions du jeu, il s'en est fallu de peu que le magazine ne sorte jamais !

Tekken 2 en compagnie

Outre un mode "story" et un autre "versus", Tekken 2 offre aussi la possibilité de découvrir le jeu de diverses façons. Tout d'abord, il est possible de jouer par équipe. Comprenez que chaque joueur choisit entre 1 et 8 personnages, qui s'affronteront les uns à la suite des autres. Celui des joueurs qui gardera un combattant en lice est déclaré vainqueur ! Simple ! Autre mode, autre genre, le mode "survival". Ici, vous ne prenez qu'un seul personnage, et il vous faudra affronter tous les autres combattants du jeu sans jamais reprendre votre souffle. Autant dire qu'il faudra aborder chaque round avec un max d'énergie pour ne pas finir au tapis, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Ce qui me permet de faire une transition vers le mode "time battle" où il faut mettre son adversaire K.O. en un minimum de temps.

Des personnages en veux-tu en voilà

Vous comprendrez donc que Tekken 2 est un événement à côté duquel il ne faudra pas passer. Heihachi, Paul, Nina, Law, King, Jack-2, Michelle, Yoshimitsu, Lei et Jun vous attendent pour un festival de coups de poing dans la tronche. Namco ne nous laissera pas indemnes, et ce en attendant le prochain jeu de combat baptisé Soul Edge (dispo en décembre sur PlayStation).



Le génie de Namco.

Dans la vie, y a les gars de génie, Ophélie Winter, et les autres. Les gars de Namco (qui hélas n'ont aucune parenté avec la pulpeuse Ophélie) appartiennent à la première catégorie. Et quand on a du génie, on fait des choses géniales, CQFD ! Sans doute est-ce pour cette raison que Tekken 2 propose un mode d'entraînement. Finies les conversations du genre "Wouah ! Super, comment t'as fait ça ?" - "Ch'ais pas.". Cette fois, grâce au mode "entraînement", on peut facilement visualiser les coups que l'on fait ! Une façon bien simple pour apprendre à réaliser les super coups de ce jeu, qui risque franchement de vous en mettre plein la vue.

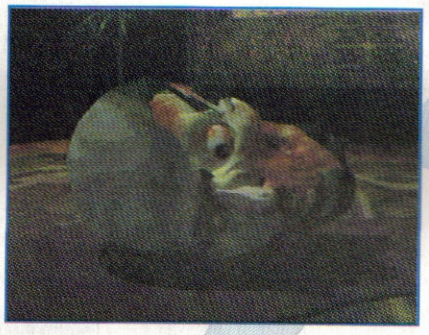
Des astuces en or

Tekken 2, tout comme son prédécesseur, c'est aussi une quantité faramineuse d'astuces. On pourra ainsi, dans ce nouvel épisode, incarner des personnages aussi étranges que le Diable, un Ange, un kangourou prénommé Roger ou un dinosaure boxeur ! Du délire ! Ajoutez à cela des modes pour déformer les combattants en "mighty warriors", et vous obtiendrez un jeu 100 % riche, 100 % fun, 100 % PlayStation Magazine.

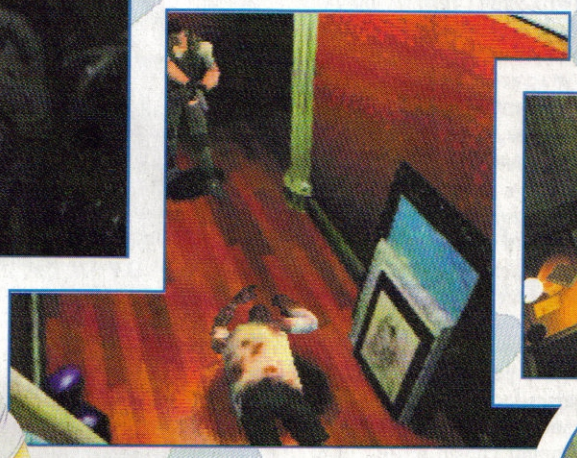
Resident Evil

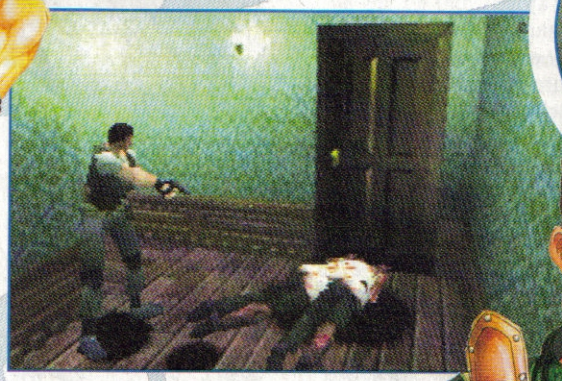
Qui veut la peau de Resident Evil?

Par NIM NOURDINE



Après les photos parues dans le dernier numéro, vous devez être nombreux à sérieusement vous demander ce que ce jeu peut bien avoir de mythique... Lorsque je vous aurai dit qu'au sein de la rédaction, non seulement tout le monde a tendance à se prendre pour John Woo, mais qu'en plus, on voit des monstres hybrides à chaque détour de couloir, vous aurez compris où je veux en venir : Resident Evil n'est pas un jeu comme les autres. Il fait partie de ceux qui garantissent aux joueurs (ses) des heures interminables de jeu, mais avec ce qu'il faut de suspens et de rebondissements en tout genre. Vous risquez de passer par tous les états de peur, du simple tressautement à la panique totale... Dans cet univers entièrement en 3D, où votre personnage - homme ou femme selon la difficulté choisie - est vu grâce aux "yeux" indiscrets de caméras judicieusement placées dans chaque pièce, chaque couloir, etc., vous serez seul au monde à tenter de résoudre des énigmes tordues et à éclater le crâne de zombies rampants...





Censure sur le jeu du siècle!

Je vous imagine bien là, en train de crier au scandale, lorsque vous vous apercevrez, en comparant avec les photos gore ci-contre tirées de la version japonaise appelée elle "Bio Hazard", que la Censure est venue décapiter les nombreuses images sanguinolentes que l'on ne trouvera pas sur la version européenne qui sortira au mois de juin. A plus, tête qui vole avec les traces encore toutes fraîches de dents zombiennes. A plus, les images d'intro en noir et blanc de sang qui gicle, de monstres éclatés à coups de fusils à pompe! A plus de tout ça ! Je rassure les mères de famille : tout cela n'est qu'un jeu... Dommage pourtant d'avoir ôté l'intérêt essentiel d'un produit de ce type, même si le sang bien rouge demeure. Victoire ! "Ils" n'ont pas tout enlevé... Maigre consolation...

EDITEUR : Capcom U.S.A

Zik

Dans chaque num
de PlayStation, à pa
de dorénavant, n
irons fourrer notre
dans le mo
de la musique, p
vous présenter
nouveauté
nous font sa
la t
En ro

De Puta Madre

"Une balle dans la tête"
(Bond Age)

Et si le sang neuf du Rap français nous venait de Belgique ? Les coyotes de De Puta Madre viennent de la banlieue de Bruxelles, où ils secouent les platines depuis près de dix ans. À coups de samples lancinants, de rythmiques lourdes à souhait pour mieux, paradoxalement, faire décoller la tête, et bien sûr des textes souvent en français, parfois en espagnol ; De Puta Madre nous balance dans son monde, titre après titre.
Musicalement, le mariage est heureux et sort un peu des sentiers battus et re-battus habituellement par le Rap français (ici, comprenez en langue française), le son De Puta Madre a des relents Hip-Hop, forcément, et d'agréables odeurs Trip-Hop, le tout résolument urbain. Les samples sont de très bon goût, très créatifs et vont pêcher dans tous les genres musicaux. Excellent, tiens, je vous le conseille sacrément vivement.

Fugees

"The Score"
(Sony Music - Colombia)

Allez, les Fugees, vous connaissez. Leur premier album, sorti en 93, contenait déjà un petit chef-d'œuvre, un Rap à la guitare acoustique tout simplement excellent. Ce deuxième album propose, d'ailleurs, pas mal de petits bijoux, avec notamment Fu-Gee-La qui squatte agréablement les ondes de Radio Nova depuis pas mal de temps.
Loin du Rap agressif qui tourne en rond, les Fugees poussent le genre un peu plus loin : très orchestré, intelligemment musical, et très varié, The Score s'essaye même à la reprise avec une version du "No Woman, No Cry" de Bob Marley.
Les voix riches nous décollent le cerveau avec des mixs à trois voix, masculines et féminines, de toute beauté. Mince, c'est du tout bon.

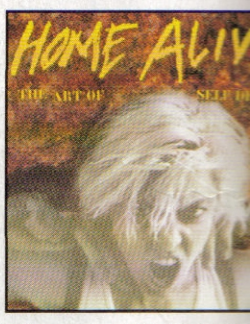
Marousse A noter aussi chez EMI, la sortie de "L'heure H" le nouvel album de Marousse. Le nom est nouveau, le groupe pas moins récent, pourtant ce ne sont pas des petits nouveaux. Son Rock, voix féminine à la Marina, et section cuivres de la mort : ça secoue grave de grave, on n'écoute pas Marousse pour s'endormir calmement. A découvrir.

Le nouvel album de FFF est sorti. Au lieu de vous en parler dans ce numéro, tout rapidement, on vous prépare une chouette interview dans le prochain. À suivre.

FF

Home Alive

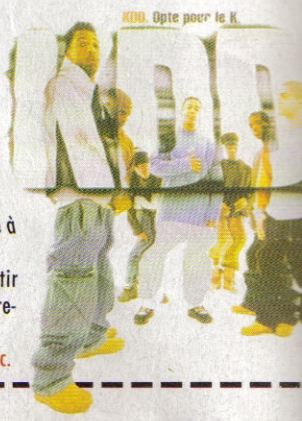
Le son Seattle n'est pas mort, cette compilation est là pour le prouver. Un double CD riche et varié composé de lives et de raretés, titres généreusement offerts par les 45 groupes présents sur la compile au profit de l'association ricaine "Home Alive", pour combattre la violence toujours d'actualité outre-Atlantique. De Nirvana à Pearl Jam en passant par Lydia Lunch, Monster Truck Driver ou les Presidents Of The United States of America, Home Alive ratisse large.



"The Art of Self-Defe
(Sony Music - I

Entretien Flash avec KD

PlayStation Magazine : Vous faites beaucoup de scène, en ce moment ?
KDD : On va faire la tournée DNC, celle du tournoi des DJ français, en 6 dates : à Rouen, à L à Cannes, à Marseille, un peu partout. Le groupe est complètement orienté Live avec une fo tion à sept : deux chanteurs, deux danseurs, deux choristes et un "programmateur".
PSM : Quelles sont vos influences, aussi bien au niveau musical que pour les textes ?
KDD : Au niveau des textes, on s'inspire de ce qu'on voit, de ce qu'on pense surtout, de la m re dont on voit les choses. Au niveau de la musique, on sample beaucoup, alors on écoute b coup de choses. On écoute beaucoup de Rap, surtout du Rap de New-York, comme Wu Tang Clan. Depuis toujours, on n'a jamais trop aimé le style West-Coast, le côté frime...
PSM : Les sketchs qui servent d'intro à plusieurs chansons sur l'album, comment vous les enregistrez ?
KDD : La plupart, ce sont des impros. Notre musicien, qui a des samplers avec plein de sons, quand il voit qu'on commence à délirer, il s'amuse à construire des trucs autour.
Les chansons, elles démarrent souvent à partir d'images qu'on a dans la tête, qu'on essaye de retranscrire en musique et en paroles.

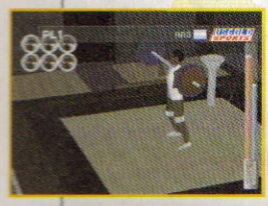


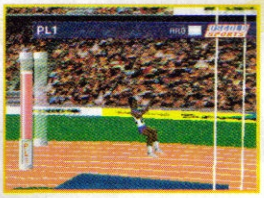
KDD - "Opte pour le K" chez Sony Music.

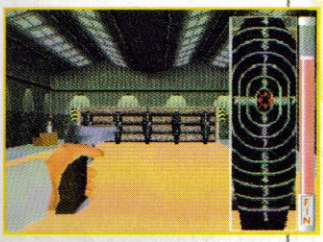
OLYMPIC GAMES

L'or des jeux

US Gold ne fait décidément pas les choses à moitié ! Non content de sortir un jeu de football olympique (cf. ces colonnes), il va en outre adapter le premier produit multisport sur PlayStation, toujours en accord avec les organisateurs des 26ème J.O. d'été, qui démarreront le 19 juillet prochain aux États-Unis. Très complet avec toutes ses épreuves prévues, du 100 m au saut en longueur en passant par l'escrime, la natation, le saut en hauteur... il devrait procurer aux fans de sport et aux amateurs d'athlétisme, un plaisir immense, puisque l'on pourra également y jouer à plusieurs en même temps! Les athlètes sont bien sûr représentés en 3D et "lissés" au maximum pour leur donner un aspect graphique encore plus beau. Il n'y a plus qu'à espérer que la jouabilité ainsi que le plaisir soient au rendez-vous. En tout cas, un soft qui promet énormément.







AEON FLUX

Aeon Flux sur PlayStation, prononcez «Ah ! Et on ne floue q ce», est le produit de l'association entre l'éditeur US Viaco New Media et le développeur français Cryo (Megarace, etc Une aventure qui, rareté parmi les raretés, est interprétée da le rôle principale par l'héroïne du même nom. Une nana q course en maillot de bain, un flingue à la main, des pléiades monstres. Son principal objectif : capturer le Démiurge, un êt capable de réveiller les morts avant le Jugement dernier. Si vo voulez savoir à quoi ressemble cette histoire futuriste imagin par Peter Chung, regardez MTV sur le Câble. Car Aeon Flux avant tout un dessin animé aussi érotique (sans pousser le bo chon trop loin) que violent. L'adaptation en 3D avec une v subjective est donc prévue sur PlayStation vers la fin de l'anné

MOTOR TOON 2

Editeur : Sony C.E.

Deux fois plus toon !

Il est certes dommage de parler de la suite d'un jeu qui n'est jamais sorti en version européenne, mais avec Motor Toon deuxième du nom, le mal sera très vite réparé. Bientôt dans vos chaumières (aux alentours de septembre), ce jeu de voitures toonesque, tout en 3D, aux graphismes guimauves et aux couleurs "flashies", possèdera non seulement tous les atouts du premier, mais en plus des circuits supplémentaires (5 en tout), une loterie comme dans Super Mario Kart sur Super Nintendo - mais en plus complet - et 3 nouveaux personnages encore plus délire ! Un produit qui tiendra sans doute toutes ses promesses. Mais que l'attente va être longue...

PUZZLE BOBBLE 2

Editeur : Taito

Encore un Tetris?

En fait, pas vraiment. Puzzle Bobble 2, qui n'existe pour l'instant qu'en version japonaise, est un mignon petit jeu dans lequel vous dirigez un lance-bulles. En sachant que ces bulles sont colorées, vous devrez alors éliminer celles qui se trouvent sur votre tableau, à l'aide de ces bulles de couleur. Le vainqueur est celui qui restera le dernier en place... Une sortie prévue en Europe dans le courant de l'année.

Rushes

D délire sur PlayStation. En effet, le jeu d'aventure d'Acclaim dont nous vous proposons la solution dans ce numéro, ne va pas toujours bien. Un problème de fabrication. Pour que le jeu fonctionne parfaitement, au moment de lancer le second CD, appuyez sur le bouton "O" de la manette. Les choses devraient alors bien mieux se dérouler.

ILS ONT GAGNÉ LE JEU RAYMAN EN RÉPONDANT À NOTRE GRANDE ENQUETE !

Plus de 4 000 participants à notre jeu/sondage ? Notre jeune stagiaire chargé d'ouvrir les enveloppes a dû partir en cure psychanalytique ! Chapeau les gars, et le 1,75 % de fille (c'est important !) On va tout de même vous donner les noms des cinq gagnants qu'une main innocente, après enquête de la P-J, a désignés. Attention, c'est au gagnant de jouer... enfin, ça y est, y z'ont joué. Maintenant, aux résultats :

Steeve Bigot de Châtillon (92)
Marc Bousquet de La Primaube (12)
Johnny Laurencin d'Échirolles (38)
Yann Pegeaud de Châteaugiron (35)
Sébastien Volpini de Marseille (13)

EXHUMED

Editeur : Lobotomy/BMG

Comment renouveler un genre qui marche ? Il suffit de trouver un nouvel univers porteur, et c'est sans doute ce qu'ont pensé les développeurs d'Exhumed, un Doom se déroulant en Égypte, au beau milieu des pyramides. Cette histoire de profanations et de toutes les malédictions qui s'en suivent vous plonge dans un univers 3D bourré d'ennemis. Les armes disponibles vont de la simple machette au 357 Magnum en passant par les M-60, les lance-flammes, les grenades et même des pouvoirs magiques tout droit inspirés des dieux égyptiens. L'œil de Râ, n'oubliez pas ! Sachant que la version Windows 95 sera jouable en réseau, on espère qu'il en sera de même sur PlayStation.

SOVIET STRIKE

Editeur : Microprose

Soviet suprême !

Lorsque l'un des éditeurs les plus prolifiques, en matière de simulations en tout genre sur PC (F1 G Strike Eagle III, F14 Tomcat etc.), décide également de produire des jeux sur PlayStation, on ne que s'attendre à un excellent résultat final. Soviet Strike est en fait un superbe jeu d'action-sim tion, qui vous met aux commandes d'un hélicoptère de combat devant remplir des missions div quelque part du côté de l'Afghanistan... Des décors somptueux, mettant en avant le relief accid de la région, différentes armes avec moult effets de lumière en sus, des missions longues et va voilà succinctement ce qui vous attend dans ce qui pourrait bien être un futur hit sur la 32 bits d ny. Sortie prévue en septembre 1996.

Rushes

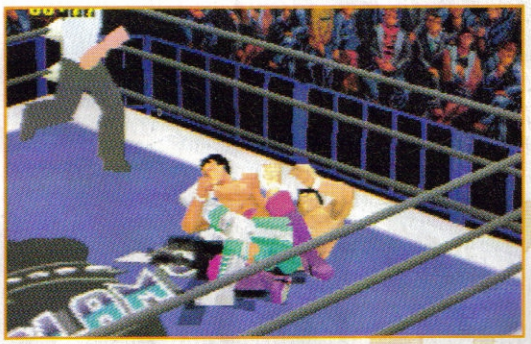
Warp, les développeurs du jeu D brouillés avec Sony ? D'après le journal japonais "Nihon Keizai Shimbun", la firme ne développerait plus que sur Nintendo 64 et Saturn. Une surprise. D2, la suite, ne devrait donc pas être dispo sur PlayStation.

MEGARACE 2

Editeur : Mindscape

Une ligne racée

En matière de jeux de course de voitures en 3D, il est vrai que "Megarace" premier du nom, sorti à l'époque sur console 3DO et PC CD-Rom, était ce qu'il y avait de plus beau graphiquement parlant. Technologie aidant, le second volet est au moins dix fois plus impressionnant, de ce point de vue purement esthétique. De plus, on nous promet beaucoup plus de rapidité, de fun, et des parcours encore plus loufoques, le tout à 100 mètres au-dessus du sol, et parfois la tête en bas ! Bien entendu, vous pourrez modifier votre véhicule à loisir et lui assigner des tonnes d'armes différentes. Missiles et autres lasers devraient fuser dans ce jeu qui ne manquera certainement pas de punch !



FIRE PRO WRESTLING IRON SLAM'96

Editeur : Human

Catch me !

Même si ce titre ne devrait jamais voir le jour en version européenne, on tenait tout de même à vous présenter ce qui se fait de mieux en matière de jeu de catch polygoné sur PlayStation. De nombreuses prises sont au programme, et devraient ravir les aficionados de ce sport spectaculaire...

JUMPING FLASH 2

Editeur : Sony C.E.

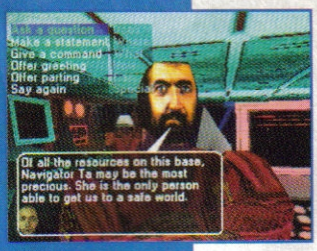
Et un sauté de lapin, un

Le roi des lapins est de retour bouffeur de carottes le plus fu l'univers revient en effet sur Play tion, dans un nouveau jeu de pla formes tout en 3D temps réel, risque à nouveau de vous donn tournis à plus d'un titre. Dans nouvelles aventures, concoctées amour par la même équipe de jo lurons, vous allez devoir termine niveaux inédits, le tout dans des cors encore plus beaux et avec possibilités lapinesques toujours incroyables. Outre les tradition gigantesques sauts de votre hé pattes, de nouvelles armes on mises à sa disposition, ainsi qu nouvelles fonctions, comme celle exemple de se mouvoir dans l'e y a également de nouveaux enne et l'ensemble est assurément fluide et rapide que dans le pre volet. On attend désormais sa s avec impatience. Qui dev d'ailleurs se situer aux alentour mois de septembre.

Sentient

Pygnosis

Complot orbital



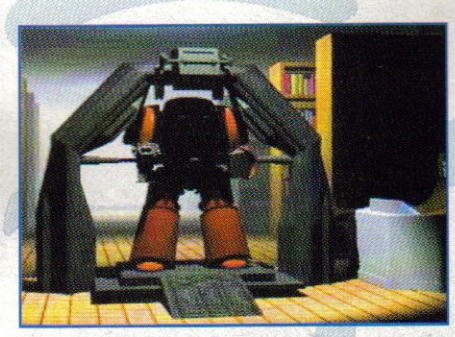
[illegible] whitale apparemment sans problème, quelque [illegible] du Soleil, se trame l'un des complots les plus fourbes [illegible] l'Humanité... Derrière ce scénario pour le moins peu [illegible] se cache un jeu de rôles que l'on nous présente comme [illegible]. En effet, tous les personnages de "Sentient" auront [illegible] libre arbitre ainsi que leur propre façon d'agir selon la [illegible] prendront les événements. Dans cette ambiance délé[illegible] alors à vous qu'il incombera de résoudre nombre [illegible] et de lever autant de mystères, pour enfin comprendre [illegible] l'homme réellement tout là-haut. Affaire à suivre... Sortie [illegible] 1996.

SPACE HULK

Editeur : Electronic Arts

Fight with honor !

Après la 3Do et le PC, c'est au tour de la PlayStation d'accueillir les Space Hulk dans un jeu mélangeant action et stratégie. "Action", car vous devrez diriger les hommes de votre escouade dans un univers 3D à la Doom, et "stratégie" car en passant en mode "carte", vous pourrez donner des ordres à vos unités afin qu'ils les exécutent automatiquement. Les amateurs du jeu de plateau retrouveront les missions chères à leur cœur comme Sabathius ou Amael. L'ensemble paraît en tout cas très fidèle à l'esprit original du jeu. Ça ne va pas tarder à sentir le Genestealer grillé, tout ça...



Rushes

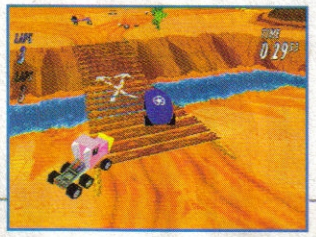
Soul Edge, le jeu de combat d'arcade de Namco, devrait être dispo pour Noël 96 en Fr[illegible]

Supersonic Racers

Editeur : Mindscape

La folle chevauchée

Accrochez vos ceintures, nous partons en voyage pour un univers typiquement dessin animé ! Et avec tout plein de bolides débiles pour un jeu de course autos assez atypique. Au programme, de grosses cylindrées complètement hallucinantes au comportement pour le moins hasardeux, et se rapportant aux 8 personnages que vous pourrez incarner dans le jeu, du gros [illegible] d'soupe à la jolie midinette, en passant par le taulard de base... Pas moins de 30 circuits sont prévus (avec décors très variés) et un jeu à huit sur le même écran (!) ou en link à deux. Nul besoin de dire que des tonnes de bonus et autres surprises vous attendront au coin du bois, dans ce "Satanas et Diabolo" des familles ! Sortie prévue en septembre.

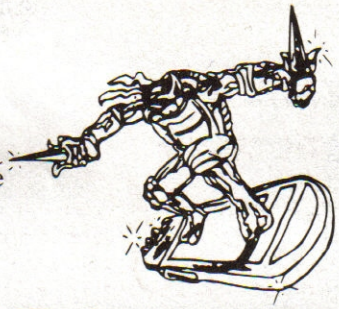


LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente
Location

Vente par
correspondance

Spécialités
en versions
françaises



CRAZY GAMES

RUE DE LA GARE 32 – 1110 MORGES – SUISSE

Sony Playstation
Films et BD Dragon Ball Z français
Posters
Figurines
Mangas
Vidéos
BD

SUISSE
Tél. + Fax 021/803 24 36

Time Commando

Editeur : Adeline Software Intern.

Il était temps !

Nul besoin de présenter Adeline software, brillant éditeur français s'étant déjà fait "remarquer" à maintes reprises avec des titres aussi prestigieux et novateurs que Little Big Adventure (LBA). Tout ce beau monde avait joyeusement atterri sur PC pour la plus grande joie de tous et de toutes. Cette fois, le nouveau produit du terroir est... un commando très arcade et d'une beauté hallucinante. L'action, en 3D temps réel, se passe dans des décors précalculés et animés, et le héros de l'histoire (vous !) est vu à travers toutes les époques (de la préhistoire au futur) par une caméra qui le suit partout, à la manière d'un travelling du plus bel effet. Le but étant d'éliminer tout le monde ! Au point de vue "originalité de la présentation", Time Commando semble faire partie de ces titres inoubliables... Un jeu prévu pour le mois de septembre prochain...

N.B. : Photos version PC CD-Rom.

DANS LE SQUARE

Square Soft en ébullitio

Ça bouge, chez Square Japon. Tout d'abord av l'annonce de leurs trois prochains titres. En collab ration avec Quest (les auteurs d'Ogre Battle), no aurons droit à Final Fantasy VII Tactics. Enfin, Squa délaisse momentanément le RPG, puisque la soci s'est fixée pour but de rivaliser avec un ténor tel Te ken 2. Oui, vous avez bien entendu, Tobal No 1 sera premier jeu de baston 3D de Square Soft. Quant dernier produit, il s'agit d'u suite qui devrait être pour moins attendue, si l'on en cr les 2,5 millions d'exemplai vendus au Japon : Chrono Tri ger 2. Autre mouvement, Squa ferme ses bureaux aux États-U (plus exactement à Seattle) te porairement pour les relocali à Los Angeles.

Track & Field International

Editeur : Konami

Konami s'y met aussi !

Vous avez pu le lire dans ces mêmes colonnes, US Gold développe également un jeu multi-épreuves, basé lui sur les Jeux Olympiques d'Atlanta. Konami, l'un des premiers éditeurs à avoir réalisé ce genre de programme pour consoles, ne pouvait raisonnablement pas rester à la traîne sur ce même créneau. Mais rassurez-vous ! "Track & Field", qui est devenu une véritable saga depuis maintenant plus de dix ans, ne devrait pas vous décevoir. Après être passé sur Nes (Nintendo Entertainment System) et Game Boy, le dernier-né a droit, quant à lui, aux largesses 32 bitiennes de la PlayStation. Au programme, 11 épreuves toutes plus étonnantes les unes que les autres (100 m, saut en longueur, disque, marteau, natation, etc.), avec des protagonistes totalement en 3D. Et qui dit "multi-épreuve", dit forcément "multi-joueur" (quadrupleur Sony), donc convivialité. CQFD... Le jeu sera distribué en France par Ludi Games, et devrait être disponible dans le courant du mois de juin. Faites chauffer les manettes !

Virtual Gol

Editeur : Konami

Les simulations de g sont de plus en p réalistes sur consoles la PlayStation per aux grands édite comme Konami de d des jeux vraiment plus en plus abou Virtual Golf utilise m la technique des polygones pour modéliser le joueur. Mais ce qui compte dans un jeu de golf, c'est la balle ! Après avoir choisi votre club, la place de vos pieds, l'endroit où vous tapez la balle et la force du coup, vous pouvez suivr trajectoire et revoir l'act au ralenti. Inutile de préc qu'une caméra suit la b pendant le replay, c'es moins que la PlaySta pouvait faire !

Interview express avec Jay Wilbur d'Id Software

Wolfenstein 3D fut une véritable révolution dans le monde du jeu vidéo. Comment est-il né ?
Personne n'avait fait de jeu d'action en 3D avant Wolfenstein 3D. W3D ne fut pas seulement un jeu extraordinaire, mais il lança aussi tout un nouveau genre de jeux... les jeux d'action en 3D.

Depuis, des centaines de jeux "à la Doom" ont vu le jour. Quel effet ça vous fait, vous êtes fiers ?
L'imitation est la plus sincère des flatteries. Tout cela n'a fait que prouver que nos allégations pour ce genre de jeux étaient correctes.

Pensez-vous que Doom, Doom 2, Heretic et Quake ont réellement apporté quelque chose depuis Wolfenstein ?
Les apports en mode "un joueur" sont minimes, mais les vrais changements concernaient la technologie et la connectivité de ces jeux.

Que pensez-vous de Duke Nukem 3D nos confrères de Joystick, les spécialistes du CD-Rom, ont dit de Duke Nukem 3D : "Le jeu qui a tué Doom !") ?
C'est un bon clone de Doom.

Avez-vous supervisé le développement de Doom PlayStation par Williams ?
Nous entretenons toujours un contrôle complet de créativité et de qualité sur tous les projets liés à Id Software.

Pensez-vous que Doom PlayStation apporte quelque chose de plus aux versions PC, Jaguar ou Mac ?
La PlayStation dispose d'un système hard qui permet de faire faire à Doom des choses auxquelles les autres systèmes ne pouvaient rêver, et sans pénalité aucune au niveau des performances. Par exemple, si on ajoutait des éléments translucides dans Doom PC, Mac ou jaguar, le jeu se mettrait à ramer à mort.

Quelle philosophie se cache derrière Doom ?
Nous avons toujours la même "philosophie" pour tous nos jeux. Faire le jeu le plus techniquement avancé du moment, le plus amusant, et le plus cool du monde.

Après Quake, quels sont les projets d'Id Software ?
Nous avons de nombreux projets concernant Quake lui-même, des goodies. Et nous espérons bosser avec Raven Software sur un nouveau produit basé sur la technologie Quake. Mais le plus excitant, c'est la nouvelle direction que nous fait prendre John Carmack actuellement pour notre prochaine grosse réalisation. Je n'ai pas grand chose à vous dire là-dessus pour l'instant, mais il s'agira d'un véritable bon en avant.

Bullfrog se décha

C'est à l'ECTS, salon européen consacré aux j avril dernier, que l'éditeur britannique Bu d'Electronic Arts, présentait sur PC deux bomb demandez alors pourquoi nous vous en parlo ment parce que ces deux titres seront très p adaptés (septembre/octobre) sur PlayStatio des deux titres était Dungeon Keeper. Dans ce gie/action, le joueur est invité à incarner les et à construire, pièce par pièce un donjon da dront se perdre les aventuriers. Entièrement trique, le jeu peut aussi se jouer en incarna quelle créature présente sur le site. On passe a vironnement 3D similaire à Doom. Dans ce je sible de lancer des sorts, d'emprisonner les même, si le coeur vous en dit, de les tortur Peut-être pas autant que le second jeu de Bu Syndicate Wars. Là, il vous faudra incarner de du futur payés par de gigantesques corpora but de perpétrer des actes terroristes. Desctru en vue pour ce jeu de tactique militaire fér Bref, on ne manquera pas de vous en reparler tion Magazine, ces jeux nous ont fait craque bientôt.

Écrans PC.

Olympic Soccer

Editeur : US Gold

Du foot olympique

US Gold est véritablement devenu le spécialiste incontesté des grosses licences d'événements sportifs d'importance mondiale. Depuis la Coupe du monde de football, jusqu'aux Jeux olympiques d'hiver, l'éditeur a effectivement aligné les contrats d'exclusivité pour reproduire, en jeu vidéo, ces manifestations regardées par des millions de téléspectateurs. Pour preuve, les prochains J.O. d'été qui se dérouleront à Atlanta ne dérogeront pas non plus à la règle, et tomberont une fois de plus dans l'escarcelle de ce prestigieux éditeur. C'est ainsi qu'un jeu de foot en 3D, tout de polygones réalisé, verra le jour pour l'ouverture de cette compétition géante. Toutes les équipes en lice sont évidemment représentées, avec différentes vues au programme, des coups réalistes pour chaque footballeur, ainsi que nombre d'options à découvrir, comme les commentaires qui devraient être entièrement en français dans la version... française. Un concurrent à Adidas Power Soccer ?

Rushes

•200 000 consoles playStation vendues en France et autant en Grande-Bretagne. L'Europe s'apprête à vivre des années très "PlayStation", grâce à vous ! Une sacrée réussite pour Sony.

•Après "Die Hard Trilogy" - ainsi qu'"Alien Trilogy" - l'éditeur Fox Interactive multiplie les annonces de lancement. Prochains produits en prépararation : le jeu des X-Files ("Aux frontières du réel"), un autre sur des singes", un "Alien vs Predator", un "Simp qu'un jeu inspiré d'un film à venir baptisé dance Day". Il y aura de quoi faire ! Le tout bué en France par Electronic Arts.

Une star nommée
Crash Bandicoot

Derrière ce nom bien étrange de Crash Bandicoot, se cache sans doute l'un des grands hits de cette fin d'année. Nous n'avons, à l'heure actuelle, que peu d'éléments en notre possession sur ce jeu qui, de source Sony, s'annonce comme l'un des grands titres 96. Jeu de plates-formes en 3D temps réel, Crash Bandicoot devrait à coup sûr retenir votre attention. On vous laisse regarder ce héros pas comme les autres, en attendant très prochainement un "Making Of" PlayStation Magazine. Soyez aux aguets !

PlayStation™ MAGAZINE

Le prochain numéro de PlayStation Magazine arrivera en kiosque le 5 juillet 1996. Au programme, un CD-Rom de démos encore plus riche que celui que vous tenez entre vos mains. Attendez-vous à en avoir plein les yeux. Le CD numéro 3 de PlayStation Magazine ne manquera pas de vous étonner. Ajoutez à cela les dernières news des States et vous obtiendez un numéro à ne pas manquer. En effet, en mai prochain se déroulera à Los Angeles l'E3, le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo. La PlayStation sera bien entendu présente et avec elle des titres comme Destruction Derby 2, WipEout 2, Crash Bandicoot... Tous les titres de Noël seront dans le prochain numéro de PlayStation Magazine, un numéro à ne pas manquer pour partir sur les plages et ailleurs.

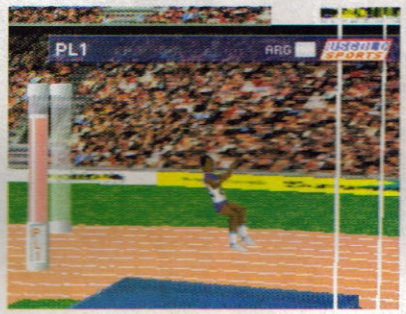
LBA II, un jeu événement

Toujours lors du dernier ECTS, Adeline Software, le développeur français, proposait à quelques privilégiés dont PlayStation Magazine, une courte démo de leur prochain titre : Little Big Adventure 2. Après un premier épisode époustouflant, les créateurs de talent de chez Adeline récidivent ! Le jeu d'aventure/action sortira dans un premier temps sur PC mais très rapidement sur PlayStation. On peut l'espérer pour Noël.

es plus attendus à PlayStation Magazine

esident Evil (Capcom)

Tekken 2 (Namco)



Olympic Games (US Gold)

Formula One (Psygnosis)

es indispensables de PlayStation Magazine

didas Power Soccer (Psygnosis)

Tekken (Namco)

Doom (ID soft. / GT Int.)

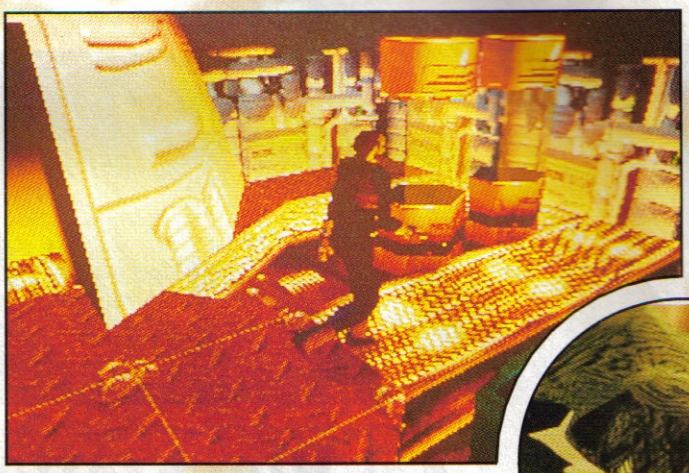
Magic Carpet (Bullfrog)

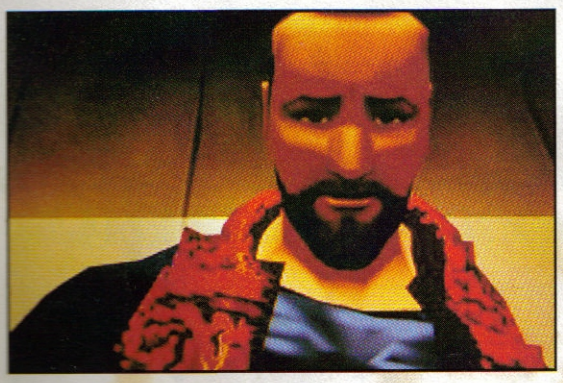
Over Blood

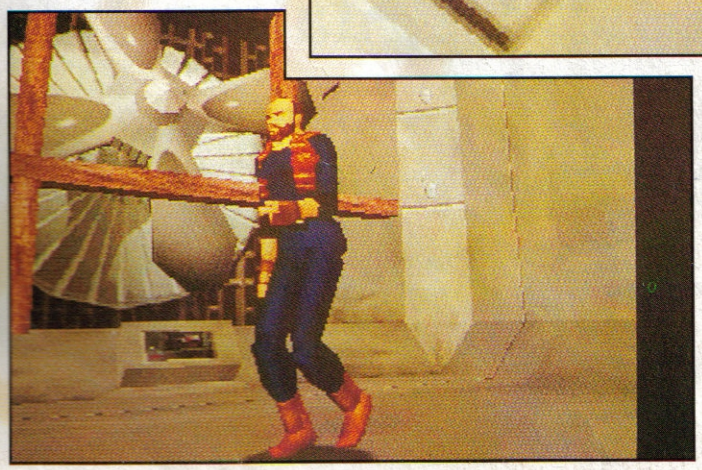
Un rival pour Resident Evil ?

Riverhill Soft • 26 juillet au Japon

Riverhill Soft vous propose, avec Over Blood, un cauchemar comme vous les aimez, c'est-à-dire sanglant. Vous incarnez Laze Cashi, et vous vous réveillez un beau jour avec l'impression que la dernière bombe nucléaire française n'a pas été testée à Mururoa, mais plutôt dans votre boîte crânienne. Vous émergez d'un caisson cryogénique, et n'avez plus aucun souvenir. Qui êtes-vous ? Qu'est-ce que vous foutez là ? Que s'est-il passé, et d'où viennent les traces de combat ? Vous parcourez les lieux déserts, et ne découvrez que des cadavres, couverts d'une espèce de moisissure... Lors de vos recherches pour trouver un moyen de fuir cet endroit, vous découvrez une jeune femme, Milly Azuley, qui, délivrée de son caisson de cryogénisation, n'a pas d'autre souvenir que vous. Vous rencontrerez aussi des monstres belliqueux, et un petit robot bien utile.
Tout l'univers de ce CD-Rom est en 3D temps réel, un peu comme dans Bio Hazard/Resident Evil, mais l'action pure est remplacée ici par la réflexion et les énigmes.





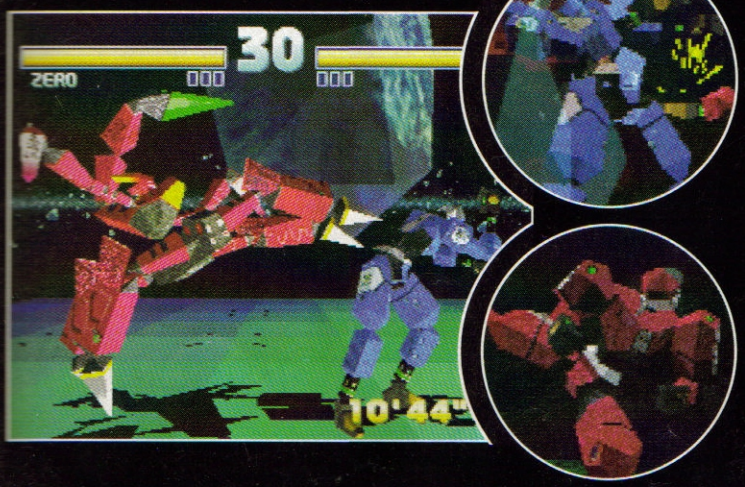


La suite de Zero Divide est assez semblable à l'épisode précédent. Il s'agit encore d'une série de duels entre robots géants. XTAL, l'Intelligence Artificielle, reprend du service ainsi que l'organisation terroriste qui a introduit un virus dans les systèmes cybernétiques. Les combats se déroulent à travers un réseau. Et cet épisode introduit de nouveaux combattants, ainsi que des animations des différentes attaques encore plus fluides.

Zero Divide 2

L'intelligence artificielle au service de la baston

Zoom • Été au Japon

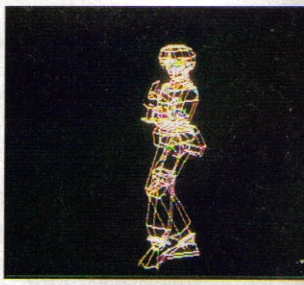


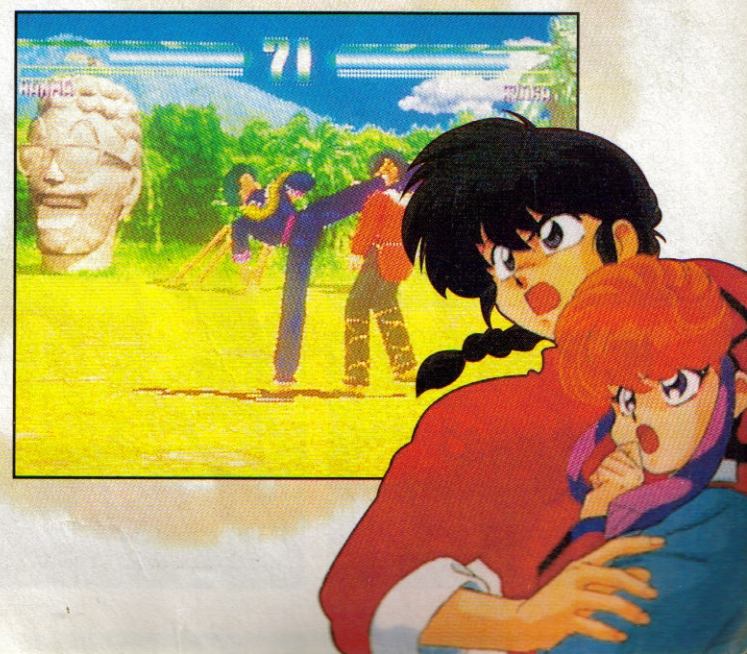
Ranma 1/2

Du Manga pour PlayStation

Shogakukan • Été au Japon

Shogakukan, éditeur de mangas, vient de se lancer dans la production de jeux pour la Playstation. Pour son premier essai, il a choisi l'un de ses héros les plus connus : Ranma. Le CD Rom est en fait une série de duels qui vont opposer les différents protagonistes de la saga. PlayStation oblige, les combattants sont conçus en 3D surface pleine.





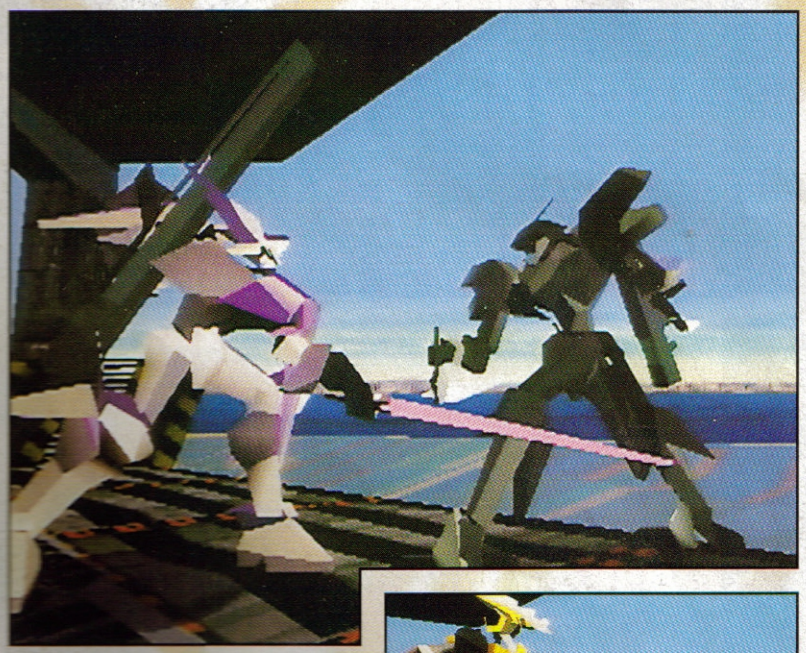
Megatudo 2096

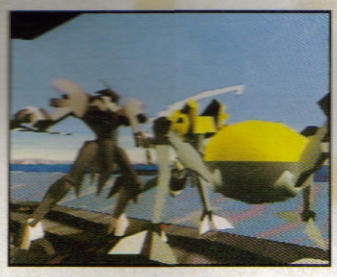
Méga-baston entre robots

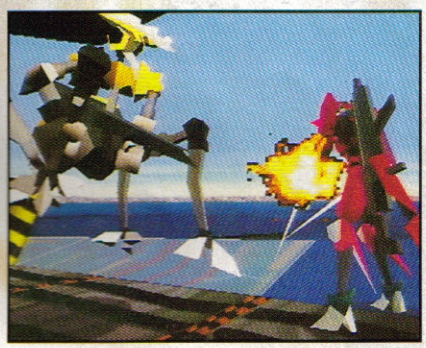
Banpresto • août au Japon

En ce XXIe siècle, l'humanité a depuis longtemps essaimé dans l'espace, notamment dans de gigantesques bases spatiales en orbite géostationnaire autour des principales planètes de la galaxie. Cette conquête s'est traduite par une série de conflits et de rivalités, les colonies remettant en cause leur dépendance politique avec la Terre, au fur et à mesure qu'elles acquéraient une autonomie économique. Pour canaliser les tensions inhérentes à ces colonies et sceller la paix fragile, les dirigeants décident de créer une sorte de "Jeux Olympiques". Plus question de se balader en short et en Nike en portant une torche ! Il s'agit plutôt du genre "Comment s'étriper joyeusement dans des robots de 12 mètres de haut et de 50 tonnes d'acier".

Chacune des bestioles est doublement armée : une arme blanche (rapière, sabre, épée...) pour le combat rapproché, et un flingue pour taquiner son adversaire à distance.







Takara a réalisé sur Playstation - mais il sera disponible également sur Saturn- un superbe Cobra, le héros majeur de l'œuvre de Terasawa. L'intro en 3D plonge le joueur dans l'ambiance : Cobra est un jeu d'action où l'on vous demandera de dégommer les adversaires au détour d'un couloir ou encore de prendre les commandes d'un hélico futuriste. Le jeu comprend vingt niveaux qui sont directement inspirés du manga. Tout commence dans un musée d'art de New York, où Cobra s'est introduit pour dérober les Gemmes de Nailu. Il se heurte à son adversaire de toujours, Gipsy Doc. Une jeune (et belle) archéologue, Utopia, lui vient en aide. Les deux vont parcourir la moitié de la galaxie en psychogunant tout ce qui bouge, et en fumant de gros cigares!

Cobra the Psychogu

Un mythe sur PlayStat

Takara • 24 mai au Japon

KING'S FIELD

FINAL FANTASY VII

MOTOR TOON

Chris

PRESIDENT DE SONY CO

De temps en temps, nos amis les Anglais traversent la Manche pour venir dans notre capitale. Tout récemment, c'est Chris Deering, le président de Sony Computer Entertainment pour l'Europe, qui a fait le voyage. Et paf, nous en avons profité pour le rencontrer, pour discuter, autour d'un café, de l'avenir de la PlayStation en Europe, en France, des beaux projets, de son présent, et enfin pour déblayer quelques rumeurs. Interview.

PROPOS RECUEILLIS PAR VLADIMIR SEBANSKY

«Nous sommes les leaders mondiaux»

Deering

TER ENTERTAINMENT EUROPE

Q001 La PlayStation a fait un beau carton. Faisons un rapide bilan après six mois de présence en Europe. Selon vous, à quoi est dû ce succès ?

Je crois qu'il est dû à plusieurs choses, mais surtout à ce que la PlayStation est une machine fantastique ! Le système a beaucoup été réfléchi avant d'être développé, et l'équipe d'ingénieurs qui a travaillé sur le projet est composée de véritables fanas de jeux. De plus, le marché était devenu un peu mou et fatigué des vieux produits, la PlayStation est sortie au bon moment.

Q002 Pourriez-vous définir et décrire le joueur type de la PlayStation, s'il y en a un ?

À mon avis, tous les joueurs PlayStation sont extraordinaires ! Plus sérieusement, le joueur moyen est âgé d'environ 20 ans, c'est un garçon (dans 98 % des cas), et il est étudiant. Ce sont tous des joueurs acharnés ! De plus, la PlayStation s'est plutôt installée, par rapport à ses concurrents, dans des foyers où il y avait déjà une machine de jeu. Les joueurs PlayStation savent de quoi ils parlent. Et ceux qui jouaient, adolescents, au début des années 80, et qui ont des enfants maintenant, attendent avec impatience de les coucher pour jouer à leur tour.

Q003 Nintendo et Sega ont associé, dans le passé, la promotion de leurs machines à celles de mascottes. Mario pour Nintendo, et Sonic pour Sega. La PlayStation n'a pas de personnage de ce type.

En novembre-décembre 94, quand la PlayStation a été lancée au Japon, parmi les premiers jeux disponibles figurait Motor Toons, avec des petits personnages. Mais nous avons délibérément laissé de côté l'idée d'associer la machine à de gentils personnages. Ces derniers sont facilement reconnus par des enfants, mais le marché a changé, les joueurs sont maintenant habitués aux ordinateurs et à des jeux plus adultes.

Q004 Chez Sony, vous n'avez pas quelques bons jeux d'aventures en préparation ?

Nous avons beaucoup de jeux d'aventures et de rôles en développement pour le système, je pense notamment à Arc the Lad qui devrait sortir en France, ainsi qu'à Beyond The Beyond. Un jeu qui marche très bien aux States en ce moment, King's Field, sortira en Europe, j'en suis sûr, dans le courant de l'année. Chez Sony, nous travaillons sur un jeu de rôles et d'action qui devrait sortir avant Noël. Mais ça, je ne suis pas censé en parler pour l'instant.Nous allons tenter plusieurs choses dans cette catégorie de jeux, et voir quelle est la réponse du public. Mais il semble bien qu'il y ait une attente importante.

Q005 Beaucoup de joueurs pensent qu'il n'y a pas assez de sorties de jeux actuellement...

Il est très important d'obtenir un bon équilibre en quantité et qualité. Actuellement, je pense que nous sommes très proches de cette balance parfaite, et le reste de l'année s'annonce particulièrement excitant pour les possesseurs et futurs possesseurs de PlayStation.

Q006 Final Fantasy VII sortira en décembre au Japon. Peut-on espérer le voir arriver en Europe ? Et quand ?

C'est SquareSoft qui développe la série des Final Fantasy, c'est à eux qu'il faudrait poser cette question. Si le jeu est aussi bon que ce que nous espérons, alors je souhaite qu'il sorte en France au début de l'année 1997. Le plus tôt possible, une fois que nous l'aurons adapté aux machines européennes.

Q007 Plus généralement, pouvez-vous nous parler des développements en cours chez Sony ?

Nous sommes toujours en quête de jeux encore plus performants. Total NBA 96 est l'exemple parfait de la qualité des jeux qui verront le jour dans les mois et les années à venir. Sony Corporation s'apprête à sortir très prochainement de nouvelles créations extrêmement excitantes, comme le Plasmatron, un écran télé parfaitement plat qu'on pourra accrocher au mur.

Q008 De nombreuses rumeurs parlent d'une PlayStation 2 en cours de développement. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Je peux vous assurer que la PlayStation 2 n'est pas pour tout de suite. Nous démarrons à peine la vie de la PlayStation 1, et les jeux sont de mieux en mieux. Il faudra plusieurs années avant que le besoin d'un nouveau système se fasse sentir. Nous ne ferons pas ce que certains de nos concurrents ont fait dans le passé et éviterons ainsi de rendre trop tôt un système obsolète.

Q009 Comment envisagez-vous l'avenir de la PlayStation en Europe, sachant qu'au Japon les ventes de Saturn devancent celles de la PlayStation ?

La PlayStation est très nettement le format numéro 1 dans toute l'Europe et dans le monde. Au Japon, c'est vrai que Sega vend très bien, mais si vous additionnez toutes les ventes, nous sommes les leaders mondiaux.

Q010 Bien que SquareSoft se rapproche de Sony, diverses rumeurs affirment que les rapports Sony/Namco sont assez délicats ces derniers temps. Namco se rapprocherait de Nintendo.

Je n'ai jamais entendu parler de cette rumeur. Elle a dû être créée parce que Namco prépare un jeu pour l'Ultra 64, Ace Driver, mais ce jeu est prévu depuis longtemps. Nos relations avec Namco sont excellentes et se renforcent sans cesse. Namco a réalisé des jeux absolument fantastiques pour la Play Station, et ses nouvelles réalisations flirtent avec des hits d'arcade. En ce qui concerne SquareSoft, nous attendons avec impatience que ses jeux sortent sur PlayStation.

Q011 Certains éditeurs, comme Capcom et SNK, auraient du mal à adapter leurs titres sur PlayStation. À quoi cela est-il dû ?

Capcom a réalisé deux des meilleurs jeux à sortir sur PlayStation dans les mois à venir, Resident Evil et Street Fighter Alpha. Je n'ai pas vraiment l'impression qu'il ait des problèmes de développement !! SNK a annoncé son intention de développer sur PlayStation encore tout récemment, nous attendons leurs jeux avec impatience,leur gamme de jeux de combat devrait être exceptionnelle.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 B

La PlayStation + 1 Joypad + 1 Sweat* 1990 F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

ÉDITION LIMITÉE — PlayStation FANATIC TOUR

Le Sweat-Sh Fanatic Tour OFFE avec l'achat d'une PlaySta

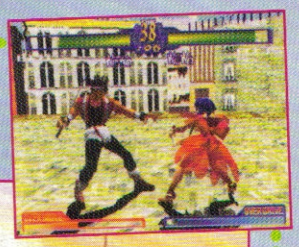
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !
1,29 F la minute

RIDGE RACER REVOLUTI

Révolution, c'est le mot ! Des nouveaux circuits, une plus grande fluidité, et surtout la possibilité de jouer à 2 ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque !

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3 D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss : voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.



NEW

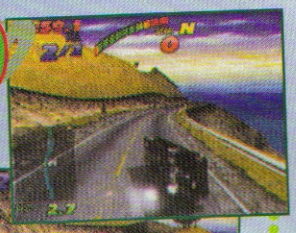
ALIEN TRILOGY

Aidez Ripley à exterminer les sanguinaires aliens à l'aide d'armes stupéfiantes ! Ce jeu promet de vous faire froid dans le dos grâce à sa qualité graphique et à son réalisme.

NEW

NEED FOR SPEED

Avec le choix entre les 8 voitures de sport les plus rapides du moment et les différents parcours routiers proposés, voilà un hit incontournable à jouer seul ou à deux.



NEW

NEW

adidas Power Soc

Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustouflante grâce à la motion capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits !

Killer Instinct	Sup.	249F
Astérix	Sup.	199F
Nigel Mansell	Sup.	179F
Batman Forever	Sup.	299F
Les Schtroumpfs	Mega.	199F
Mortal Kombat II	Mega.	199F
Spot Goes to Holl.	Mega.	299F
Batman Forever	Mega.	299F
Bubsy 2	Mega.	129F

* Dans la limite des stocks disponibles

NBA IN THE ZONE

Une simulation de Basket signée Konami ! 31 équipes au choix, la possibilité de jouer à 8 joueurs simultanément, 5 niveaux de difficultés, une animation et un graphisme dignes de la réalité.
NBA IN THE ZONE : LE BASKET EN XXL !

NEW

CHRONICLES OF THE SW

NEW

Combattez aux côtés des chevaliers de la table r ce passionnant jeu d'aventure en 3D d'une qua graphique époustouflante où histoire et magie s

2 nouveaux MICROMANIA

La fête continue dans tous les Micromania !

1. PARIS LA DEFENSE Ouvert !!

2. MONTPELL 23 Avril 96

nouveaux MICROMANIA !

1. PARIS LA DEFENSE
Centre Commercial "Les 4 Temps"

2. MONTPELLIER
Centre Commercial "Le Polygône"
Niveau haut - Tél. 67 20 09 97

La fête continue dans tous les Micromania !!
Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits

Dragon Ball Z

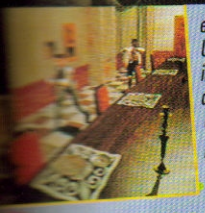
Un nouvel épisode réalisé spécialement pour la 32 bits : un jeu de baston en 3D plein de nouveautés retraçant l'histoire des mangas du n° 18 à la fin ! **Incontournable !!**

NEW

RESIDENT EVIL

NEW

Un fantastique jeu d'aventure action réalisé par Capcom : des araignées titanesques, des zombies cannibales, des têtes qui explosent ! Une action ininterrompue dans un jeu d'aventure palpitant.



Le nouveau Street Fighter sur 32 bits vous apporte des nouveautés réelles qui vont surprndre les meilleurs spécialistes du titre. A découvrir de toute urgence !!

NEW

DARK STALKER

...bouclier, boule de feu, hélicoptère, des "furies" réalisables combinées ... Ce jeu de combat en 3D réalisé par Capcom est une merveilles !

NEW

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE
...de sa surface !!
...Commercial Les 4 Temps
...1 - Rotonde des Miroirs
...73 53 23

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygône
Niveau haut - 34000 Montpellier
Tél. 67 20 09 97

NEW

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (face entrée BHV)
67000 Strasbourg
Tél. 88 32 60 70

NEW

NEW

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - 06700 Saint-Laurent-duVar - Tél. 93 14 61 47

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
...des Princes
...eard des Italiens
...15 93 10
Ouvert tous les dimanches

LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
...77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
...29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Niveau -2 - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
...% de remise* sur des prix canons !

...Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
...ANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juin 96.

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration .../...
Signature :

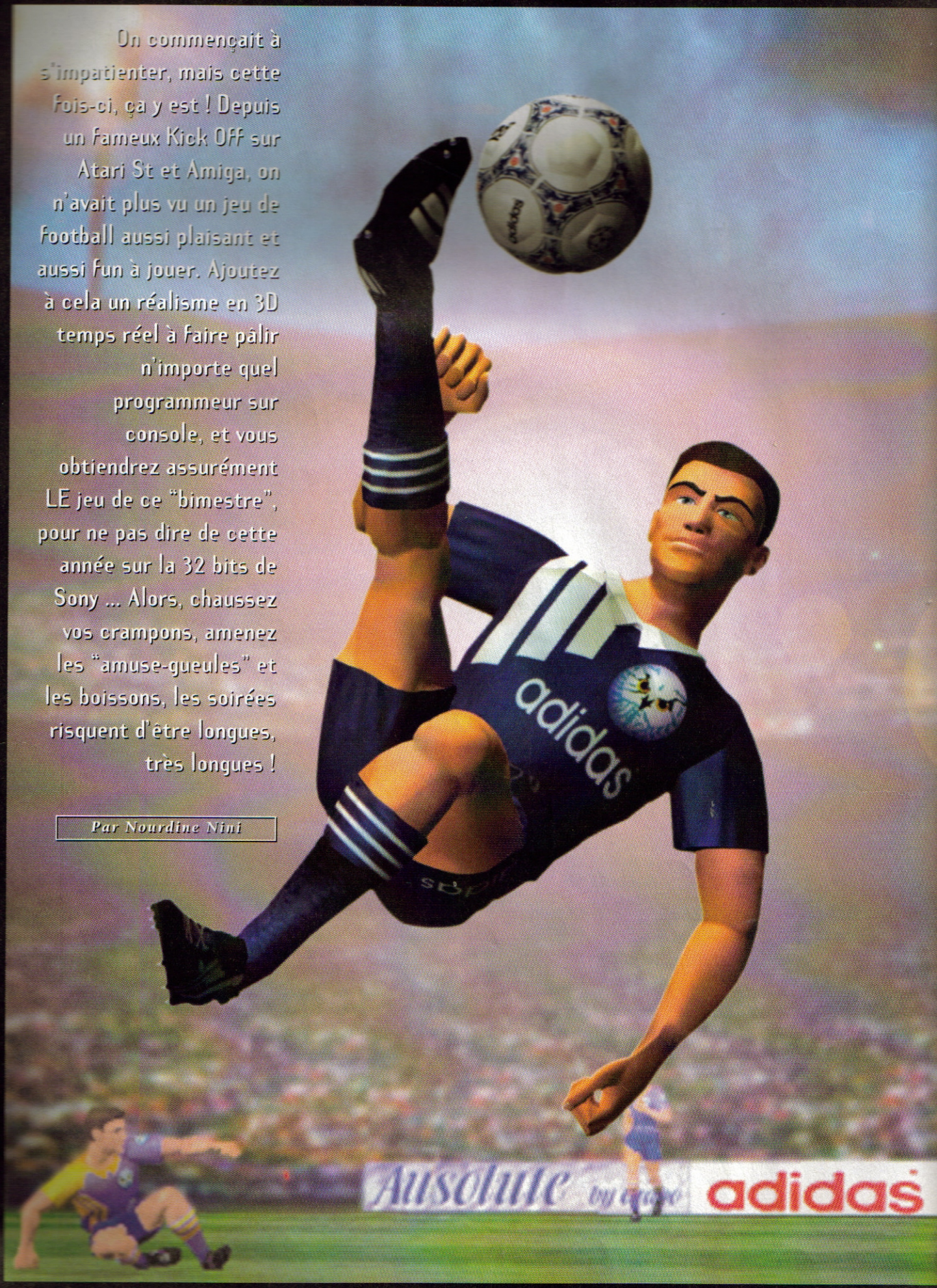
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) .....

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H

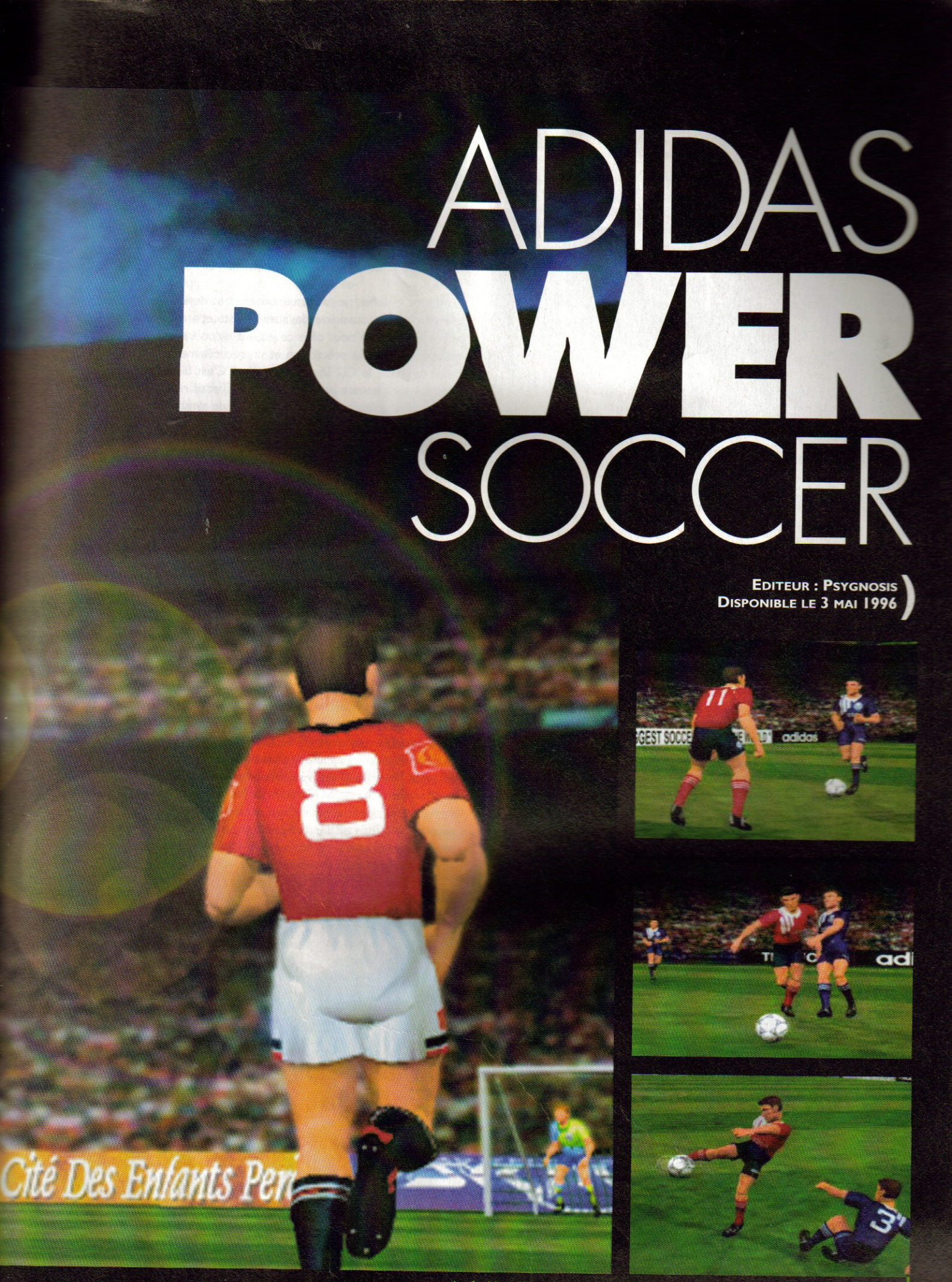
On commençait à s'impatienter, mais cette fois-ci, ça y est ! Depuis un fameux Kick Off sur Atari St et Amiga, on n'avait plus vu un jeu de football aussi plaisant et aussi fun à jouer. Ajoutez à cela un réalisme en 3D temps réel à faire pâlir n'importe quel programmeur sur console, et vous obtiendrez assurément LE jeu de ce "bimestre", pour ne pas dire de cette année sur la 32 bits de Sony ... Alors, chaussez vos crampons, amenez les "amuse-gueules" et les boissons, les soirées risquent d'être longues, très longues !

Par Nourdine Nini



ADIDAS POWER SOCCER

Editeur : Psygnosis
Disponible le 3 mai 1996



La présentation est tout simplement fabuleuse ! Admirez donc les gestes des joueurs. Et encore, vous ne les voyez pas bouger !

Les coups francs peuvent être tirés au millimètre près, grâce notamment aux boutons "L" et "R" qui permettent de donner un effet superbe au ballon.

Il y a une fluidité incroyable dans les gestes des gardiens de but.

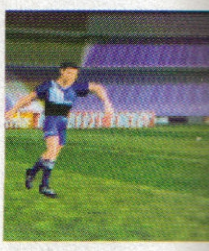
Le "Predator Kick" (pub !), autrement dit le mégatir, est uniquement faisable en mode "Arcade". La traînée enflammée que vous voyez sur l'image est là pour vous le prouver.

Oubliez tout ce que vous avez déjà vu en matière de simulation de football sur une console ou un micro-ordinateur. Adidas Power Soccer arrive à grands fracas sur PlayStation, et il va vous en mettre plein la vue !

Comment, en effet, ne pas rester bouche bée devant une introduction aussi limpide, aussi réaliste et aussi belle que celle que nous offre ce jeu, lorsqu'on insère, avec une infinie précaution et un recueillement quasi religieux, le CD dans la console ? C'est bien simple, on n'a encore jamais fait mieux ni jamais rien vu d'aussi envoûtant en matière d'images de synthèse. Ou alors exceptionnellement, comme par exemple dans WipEout ou bien Tekken, des références absolues dans le domaine, vous en conviendrez. Vous avez voulu pénétrer dans le monde de la perfection absolue, alors vous risquez d'en avoir réellement plein les yeux...

C'est français, monsieur !

Après environ deux longues années de gestation et une dizaine de personnes travaillant d'arrache-pied sur le projet, la branche française de Psygnosis a enfin montré qu'elle possédait un réel talent. Et ce dans tous les domaines. En mettant au monde un bébé d'une beauté angélique, et en pariant sur un genre somme toute passablement éculé - le football - les "little froggies" comme on les appelle (les petites grenouilles ou les petits "frenchies") ont véritablement mis le paquet pour arriver à ce résultat. Comprenez : Adidas est non seulement le plus beau jeu de foot qui soit, techniquement parlant, mais aussi et surtout le plus jouable et le plus fun actuellement sur le marché. Ainsi, que vous soyez aficionado ou tout simplement joueur "lambda", vous en redemanderez. Soyez-en assuré... À ce stade du texte, vous vous demandez certainement ce que l'on peut bien lui trouver, à ce titre hors normes ?



Fiche technique — Adidas Power Soccer

Équipes	76
Nombre de joueurs	1 ou 4 simultanés (quadrupleur)
Genre	Sport
Editeur	Psygnosis France
Continues	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	3 tours
Niveaux de difficulté	1
Distributeur	Sony C.E.

Le "portier" est mis à rude contribution face aux attaquants adverses.

Pour comprendre, c'est simple : soit vous poursuivez la lecture, soit vous regardez tout de suite les photos et leurs légendes... soit vous courez acheter le jeu ! Dans tous les cas, vous comprendrez l'engouement qui nous pousse à en parler de la sorte...

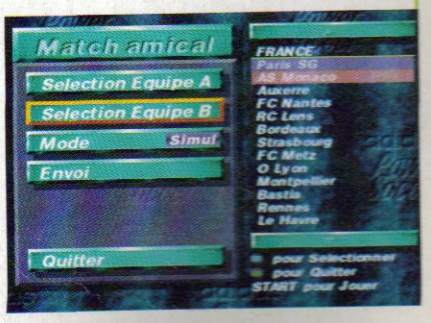
Des options originales pour 76 équipes au total !

Parce que la qualité d'un jeu se juge aussi par le type et le nombre d'options qu'il propose, Adidas Power Soccer (APS) s'impose d'emblée comme une référence en la matière. Jugez plutôt : pas moins de 76 équipes de clubs, réparties entre la France, l'Angleterre et l'Allemagne. Parmi elles, toutes les équipes de Première division française et anglaise et une partie de la Seconde division de ces même pays, ainsi que toute la Première division allemande. Ça en fait, des formations ! D'autant que chacune d'entre elles dispose d'environ 20 joueurs, titulaires et remplaçants compris. Même si les noms de ces footballeurs ont subi un petit lifting orthographique, les "pros" les reconnaîtront facilement. On sent que les collaborateurs du jeu ont quelques notions footballistiques dans les pattes. Les amateurs devraient s'y retrouver. Les pauvres choux ! Ils préféreront sans aucun doute voir Lama le gardien de but du PSG, écrit "LLama" plutôt que "Dupont", vous ne croyez pas ? En terme d'options un peu plus classiques, il y a également de quoi sauter au plafond : 4 types de terrain sont en effet proposés (été, printemps, automne et hiver sur la neige) avec, pour chacun, une "accroche" différente sur le sol ; un arbitrage qui va de "aveugle" à "impitoyable" en passant par ""medium" et "sévère"; des mi-temps paramétrables de 2, 5, 10 ou 15 minutes chacune ; 4 vues de terrain en tout avec possibilité de les bouger de nouveau (plus légèrement) quatre fois; 2 modes de jeu (simulation et arcade) utilisables aussi bien dans un "match exhibition", un "tournoi" ou un "championnat" entier avec 7 tactiques d'équipe possibles. Faites chauffer la Memory Card, vous en aurez besoin !

Un mode arcade explosif

On trouverait certainement plus normal d'avoir des pouvoirs spéciaux dans un jeu de combat ou

Les menus défilent de manière claire et précise sous les yeux ébahis des joueurs et joueuses dont vous ferez certainement bientôt partie.



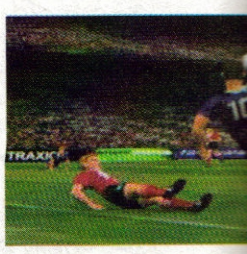
Pour le corner aussi, il y a une jauge et un effet de balle possible.

un jeu de tir par exemple. Eh bien, cette fois, il va falloir vous habituer à voir des "mégatirs", supertacles et autres coups pas vraiment réglementaires (puisque tout est permis dans ce mode de jeu !), si vous choisissez l'option "Arcade", qui s'avère au final ô combien attrayante. À l'aide de combinaisons de touches, pas toutes dévoilées dans le programme (cf. encadré des coups spéciaux pour mieux comprendre), vous allez pouvoir propulser la balle à une vitesse supersonique, courir deux fois plus vite que Carl Lewis ou encore marquer de la main sans que l'arbitre s'en aperçoive. C'est ça, la puissance de APS ! Ces petits ajouts – qui en sont en vérité des gros – apportent réellement un "plus" pour les fanas de l'Arcade pure souhaitant mettre une grosse pointe d'originalité sur le terrain. Même si les puristes vont crier au sacrilège, APS aura au moins eu le mérite d'aborder un jeu de football de manière plutôt spectaculaire et intéressante. En tout cas, le fun est garanti dans les chaumières ! Mais attention cependant, car chacun de vos joueurs dispose d'une jauge "d'énergie" limitée qui est vite réduite à néant si l'on tire trop sur la corde... Pensez-y.

Les attitudes des joueurs sont excellentes. Jugez vous-même : cette tête à bout portant est tout simplement superbe.

Un réalisme qui fera date

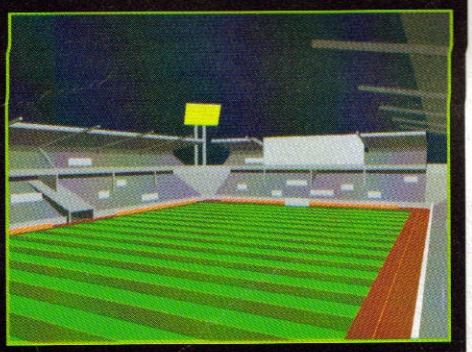
Jusqu'à présent, si vous vouliez bien faire l'effort de vous souvenir sans remonter trop loin dans votre mémoire, les jeux de football, sur quelque console que ce soit, étaient soit très beaux mais pas très jouables, soit très jouables mais d'un graphisme repoussant, soit même les deux à la fois par moment... Non, nous ne citerons pas de noms ! Avec APS, cette triste constatation n'a absolument pas lieu d'être. *Loin s'en faut ! Non seulement le graphisme* est bien pensé – même si l'on aurait souhaité avoir plus de détails pour chacun des quelque *1 300 joueurs* (!) présents dans le CD – mais en plus, l'animation est tout simplement époustouflante (cf. encadré Motion Capture). Voir le gardien faire des plongeons ou dégager son camp, ou un joueur de champ faire un tacle ou une passe du plat du pied, est un vrai régal pour les yeux. Les gestes sont définitivement d'une grande

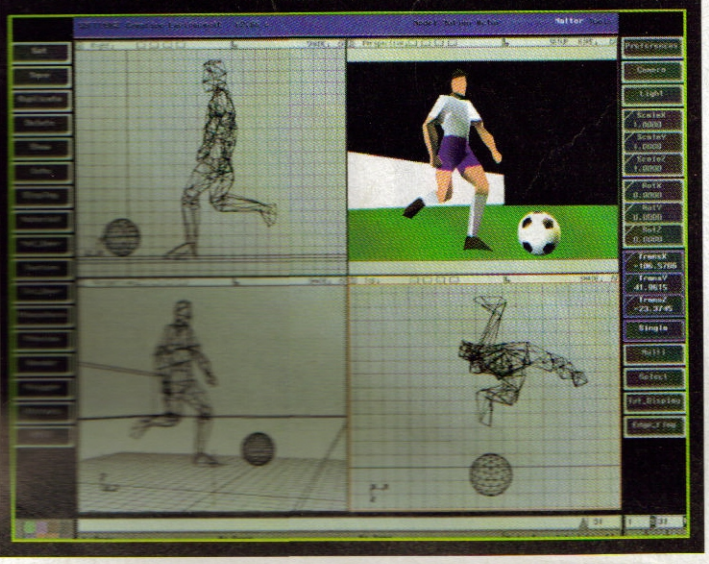


La "bicyclette" est plutôt difficile à réaliser, même en connaissant la manipulation. Il suffit d'être persévérant, voilà tout.

De la motion capture

Tout comme pour Total NBA'96, c'est la technique de Motion Capture qui est retenue ici, dans le souci d'obtenir des mouvements les plus réalistes possibles. En gros, de véritables acteurs munis de capteurs optiques sont filmés sous tous les angles et en pleine action, puis les points de ces capteurs sont reliés entre eux via un super-logiciel sur ordinateur (ici, il s'agit de "Actisystem" de Bertrand Legoff et de son équipe), dans le but de constituer un squelette. Ensuite, on "remplit" ce même squelette et on lui donne de la consistance. Puis vient le travail d'animation. Pour les stades, ce sont ceux de Blanc-Mesnil et de Bincourt qui ont servi de modèle. Là encore, les étapes sont longues avant d'arriver au résultat final.





graphismes : fins, bien que peu muppés dans le jeu — 3

durée de vie : quasi illimitée à plusieurs — 5

jouabilité : un peu d'entraînement s'impose — 4

musique et son : une excellente ambiance d'ensemble — 4

originalité : excellent : merci le mode "Arcade" — 4

présentation : du jamais vu, tout simplement — 5

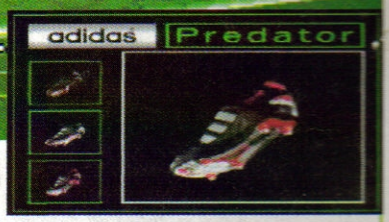
En résumé : [illegible] — 5

fluidité dans l'ensemble. Le résultat, c'est que l'on a la réelle sensation de se retrouver devant un match à la télé chez soi. La cohérence des actions est telle que l'on comprend le bien-fondé des remerciements adressés à "L'équipe" et à "France Football" dans la notice. Surtout lors des "replay" que l'on peut revoir sous tous les angles avec zooms avant et arrière sur les protagonistes. Du grand art. Mais à côté de cela, on a un jeu très loin d'être rébarbatif. Le "fun", maître-mot qui caractérise idéalement le dernier titre en date de Psygnosis, est vraiment présent à tous les niveaux. Comme le chocolat dans les m&m's... Ce qui fait que, finalement, c'est sûrement vrai, tout le monde peut y jouer, que l'on aime le foot ou non : l'amusement y est total dans tous les cas ! Merci la convivialité à quatre joueurs...

"Tu crois qu'il est mort ?!"

Cette question, pour le moins incongrue dans un jeu de foot, est tirée de commentaires féminins cachés (eh oui, il faut une astuce pour les trouver !). Elle est tirée de nombreuses autres phrases, toutes débitées par de gentilles demoiselles (pas Ophélie Winter... dommage parce que pour l'interview...), parodiant tout aussi gentiment les célèbres commentateurs sportifs tels que Thierry Roland ou Jean-Michel Larqué de TF1. Même si au bout d'un certain laps de temps ils peuvent êtres lourds (les commentaires), on n'en reste pas moins ébloui et plié de rire par leur justesse et leur contenu. D'autant que vous pouvez les avoir en anglais, en allemand et, of course, en français.

S'il fallait encore vous convaincre que Adidas Power Soccer est le titre le plus impressionnant de ce milieu d'année, alors c'est que vous n'aimez pas le foot ! Pour les autres, allez-y franchement, c'est de la dynamite en sillon.



De la pub dans les jeux...

Bizarre, bizarre de voir des spots publicitaires dans un jeu vidéo ! Une façon jusqu'ici encore inexploitée de se mettre en valeur. On avait déjà vu des jeux Mac Donald (Megadrive), mais la publicité directe n'avait encore jusqu'ici jamais été utilisée. D'ailleurs, ça ne fait que commencer. L'éditeur Ubi-Soft devrait très prochainement sortir le jeu Syndicate Wars, accompagné de bandes annonces et de publicité concernant le manga Ghost in The Shell. Complètement fou ! Il grand Mamie Nova à l'assaut des jeux vidéos ?

Les vues, dans Adidas Power Soccer, sont au nombre de quatre, mais toutes ne sont malheureusement pas totalement jouables.

En mode "Arcade", on a droit à des coups spéciaux très spectaculaires. En voici un échantillon, en exclusivité pour vous, lecteurs de PlayStation Magazine.

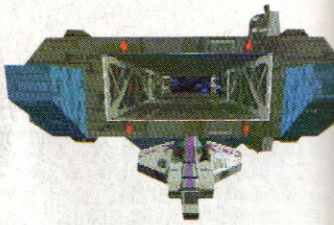
Pousser l'adversaire : △ ✕

Courir : □ ○

Bicyclette : △ ✕ (avant réception d'un centre)

Frapper de la main : △ ○ (avant réception d'un centre)

Des coups très très spéciaux !



Le troisième épisode de Wing Commander arrive sur console. Bien que cette saga spatiale soit l'une des plus anciennes du monde des jeux vidéo, elle conserve toute sa saveur. Le point.

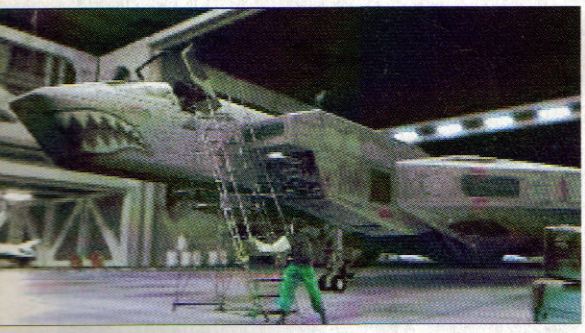
WING COMMANDER 3

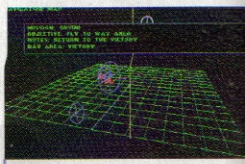
Nicolas Moulin

Si vous ne faites pas partie des personnes qui ont eu la chance de connaître les débuts de Wing Commander, une rapide remise à niveau s'impose... Alors voilà, l'humanité est une fois de plus plongée dans les affres de la guerre, car cela fait maintenant de longues années qu'elle lutte contre les Kilrathis, une race de félins humanoïdes au tempérament guerrier exacerbé. Vous incarnez un pilote de la flotte confédérale, Christopher Blair, qui au fil de ses exploits est devenu un brillant colonel. Malheureusement, la dernière campagne contre les Kilrathis s'est révélée être un véritable désastre, puisque le Concordia (vaisseau amiral sur lequel Blair officiait) a été purement et simplement détruit lors des combats. Rendu plus ou moins responsable de ce fiasco (plutôt plus que moins d'ailleurs), le pauvre Blair s'est alors fait muter sur le Victory, autre vaisseau amiral aussi prestigieux que le surnom qu'il porte, à savoir "la poubelle de l'espace". C'est donc dans une ambiance tout à fait joyeuse et détendue que Blair, vous en l'occurrence, va prendre ses fonctions au sein

Le Victory est votre vaisseau amiral. Il ne bénéficie pas d'une très bonne réputation au sein de la confédération.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

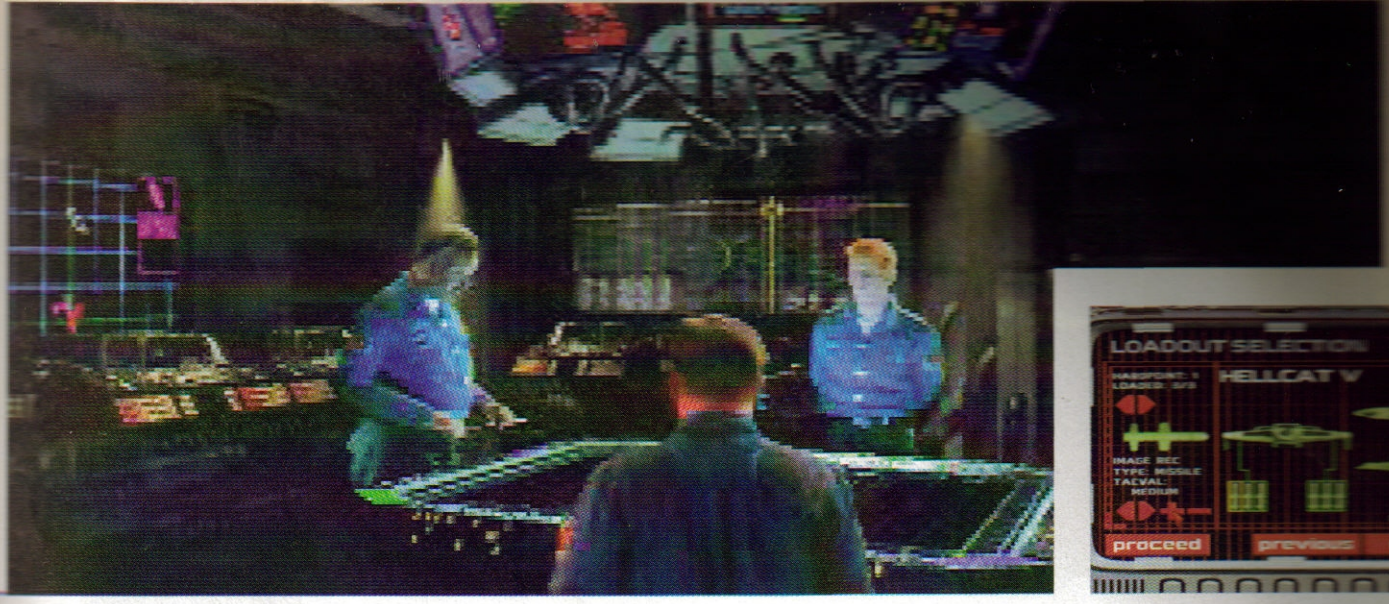


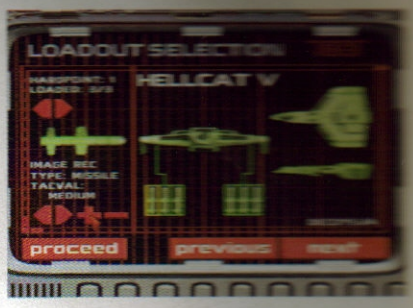


Une carte 3D pour vous repérer durant les missions.

fiche technique — Wing Commander 3

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Action
Editeur	Origin
Continues	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	Plongé dans l'ambiance
Niveaux de difficulté	5
Distributeur	Electronic Arts





d'une équipe qui le respecte autant qu'un plat de lasagnes périmé. Mais comme un malheur n'arrive jamais seul, vous apprendrez également que votre fiancée, le colonel Jeannette "Angel" Devereaux, s'est faite coincer au cours d'une mission de sabotage sur la planète mère des Kilrathis, Kilrah. Seul membre épargné du commando, elle doit son salut au fait qu'elle était la compagne du "Cœur de tigre", le surnom que vous ont donné les Kilrathis en reconnaissance de votre bravoure au combat. Bonjour, vous êtes en 2654, et tout va mal...

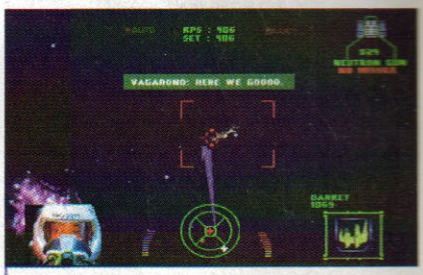
Une certaine conception de la malchance

Wing Commander est donc un "space opera" dans lequel vont s'alterner les séquences de combats spatiaux purs et les séquences vidéo faisant évoluer le scénario général. Car contrairement aux softs d'action "classiques", le contexte imposé par le scénario est ici d'une importance prépondérante dans le déroulement du jeu. C'est pourquoi Wing 3 tient sur quatre CD bourrés à craquer, contenant principalement plusieurs heures de film englobant toutes les variations possibles de l'histoire. En effet, il vous faudra finir le jeu de trois manières différentes si vous voulez admirer la totalité des séquences vidéo disponibles, ce qui, croyez-moi, en fait un bon paquet. Pour vous situer la chose, l'introduction dure déjà une bonne dizaine de minutes à elle seule. Le déroulement de l'histoire variera principalement en fonction des réponses que vous donnerez à vos interlocuteurs, lors de ces fameuses séquences cinématographiques. Le choix sera certes limité (deux possibilités au maximum), mais néanmoins suffisamment manichéen pour donner à votre personnage le caractère qui vous correspond le plus. Ainsi vous pourrez être sympathique avec certains, ou carrément infecte avec d'autres. C'est vous qui voyez...

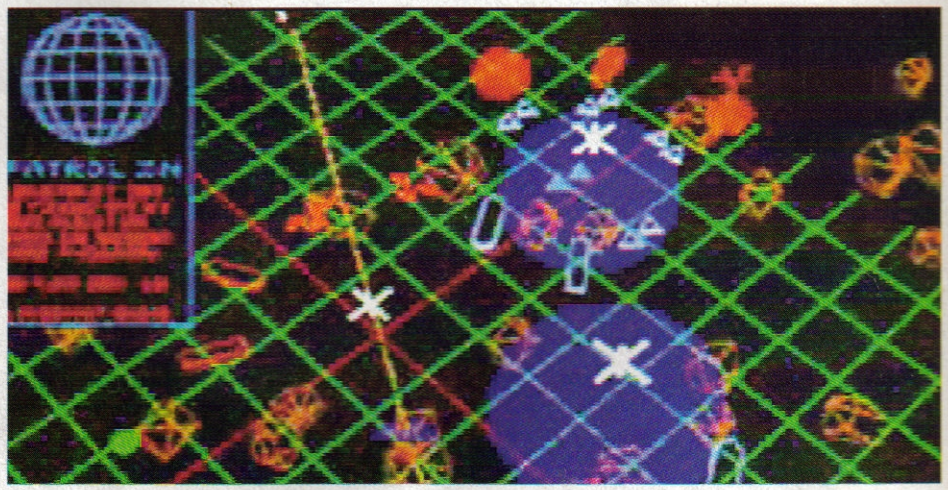
Un caractère à la demande

D'un point de vue technique, les scènes vidéo sont un véritable régal pour les yeux. Elles mélangent parfaitement décors synthétiques, effets spéciaux et personnages réels, donnant à l'ensemble une très grande cohésion visuelle. Comme de plus le jeu des acteurs est particulièrement convaincant, vous aurez très souvent l'impression de regarder un véritable film de science-fiction, avec ses intrigues, ses rebondissements et ses trahisons. Mais après tout, cela n'a rien de bien surprenant, car les acteurs ne sont pas ce que l'on pourrait appeler des débutants sans expérience. Le plus célèbre d'entre eux n'est autre que Mark Hamill, à savoir l'illustre Luke Skywalker, héros de la mythique saga des Star Wars (tiens, tiens, quel

Les Kilrathis n'hésitent pas à vous insulter en plein combat. Faites de même...



À chaque communication radio, une vidéo de votre interlocuteur apparaît.



Choisissez le pilote qui vous servira d'ailier durant votre mission.

Parlez régulièrement avec vos pilotes pour suivre l'évolution du scénario.

Vous voici, vu de l'extérieur.

hasard !). Bon d'accord, cela fait beaucoup de superlatifs pour un seul homme, mais après tout ils sont mérités. C'est d'ailleurs ce dernier qui incarnera le rôle de Christopher Blair, aux côtés d'autres visages connus comme celui du capitaine William Eisen, alias Jason Bernard. Même si son nom ne vous dit rien, vous le reconnaîtrez au premier coup d'œil. Pour ce qui concerne les décors, ceux-ci ont été réalisés originellement sur Silicon Graphics, grâce au logiciel Alias. Et une fois encore, on ne peut que rester admiratif devant la beauté de ces derniers. L'emballage de Wing Commander 3 est donc pour le moins doré, reste à savoir si le contenu aura la même saveur...

Plumage = Ramage ?

Après avoir choisi votre vaisseau (vous pourrez en piloter cinq différents au cours du jeu) et vos armes, les choses sérieuses vont enfin pouvoir commencer. Mais pas de panique, si vous êtes du genre indécis, votre chef mécano s'occupera de faire la sélection à votre place. Après un temps de chargement relativement correct, vous voici en lieu et place du pilote prêt à quitter le pont du Victoria. Les instruments de bord s'affichent directement sur l'écran de jeu, ce qui signifie que le dessin du cockpit sera inexistant dans votre univers de combat. De ce fait, vous devrez souvent effectuer des manipulations tordues (du genre select+Left 1) pour accéder à tous les types d'écrans disponibles. Ainsi, vous naviguerez entre l'écran de contrôle des boucliers, de la radio, de la répartition d'énergie (système permettant de répartir l'énergie disponible vers le moteur, le bouclier ou

Memory card

graphismes : Un bon design des vaisseaux — 4

durée de vie : Très limite en mode "facile" — 3

jouabilité : L'ergonomie est assez lourde — 3

musique et son : Dignes d'un vrai film — 4

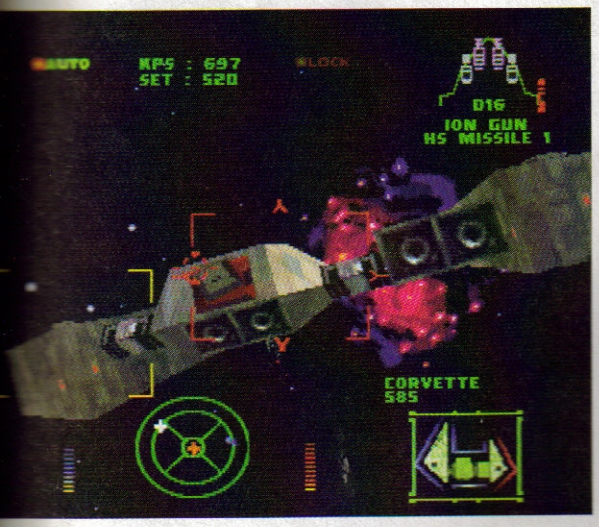
originalité : Une compilation des classiques du genre — 2

présentation : Un vrai film — 5

En résumé

W.C. 3 est un "space opéra" grand spectacle dans lequel les séquences vidéo viennent faire échos aux combats spatiaux. Le tout dégage une ambiance prenante qui plonge le joueur dans un véritable Star Wars. Dommage pour l'animation....

5



Si votre tir touche au but, vous verrez le bouclier de protection de l'appareil ennemi s'illuminer.

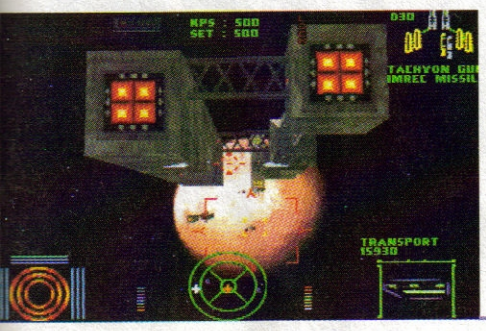
les armes, en fonction de la situation), des dégâts, du radar et des armes. Si les manipulations restent du domaine du "faisable" durant les périodes de calme, il en est tout autrement lorsque vous êtes plongé au milieu d'un combat particulièrement archarné. D'une manière générale, l'ergonomie est donc assez lourde, mais pour sa décharge, il est vrai que le nombre limité de boutons de la manette (comparé à un clavier) est un obstacle physique difficilement surmontable. Le graphisme des vaisseaux est pour le moins réussi, notamment ceux des Kilrathis puisqu'ils sont à la fois originaux dans leurs textures et dans leur design. Les détails visuels n'ont également pas été oubliés, car vous pourrez admirer l'écran de protection des appareils hostiles qui s'illumine d'un bleu électrique à chaque coup au but, ou bien voir les pilotes Kilrathis s'éjecter peu avant que leur vaisseau n'explose. Sans oublier la présence de la radio de bord, qui vous permettra de recevoir, entre autres, les insultes de vos ennemis agrémentées de leur image vidéo. Mais comme cela marche dans les deux sens, vous pourrez également envoyer quelques vannes bien senties à vos camarades de jeu. Pas de doute, tout cela sent le grand spectacle à plein nez. En fait, le plus gros défaut de Wing Commander 3 réside dans son moteur 3D, qui n'est malheureusement pas un modèle du genre. L'animation, à défaut d'être fluide, se révèle rapide lorsque le nombre d'appareils présents est assez faible. En revanche, elle devient un véritable cauchemar dès lors qu'il vous faudra combattre à côté de vaisseaux imposants, comme le Victory par exemple. Durant ces moments maudits, attendez-vous à une maniabilité dégradée, ainsi qu'à un syndrome de ralentissement et de saccade plus que présent. Le nombre de missions où la situation se présentera est heureusement relativement faible, mais au moins vous êtes prévenu, n'attendez pas des miracles de la part de l'animation...

Une animation perfectible

Et pourtant, malgré ses défauts techniques, on ne peut s'empêcher de tomber sous le charme de Wing Commander 3. Cela est principalement dû à la fantastique ambiance que le soft dégage, ce qui a pour conséquence de vous immerger efficacement dans son univers. Et quoi de plus agréable que de se sentir dépaysé pendant les quelques heures que vous passerez à lutter contre les Kilrathis. C'est pourquoi, si vous êtes prêt à fermer les yeux sur les défauts précités, vous ne pourrez qu'éprouver un grand plaisir à jouer avec Wing Commander 3. Seuls les fanatiques de la performance technique seront donc déçus...

Une de vos principales activités sera l'escorte de convois civils.

La perspective générale est d'une très bonne qualité, dommage que l'animation ait quelquefois du mal à suivre.



Certains vaisseaux comme les transporteurs sont d'une taille respectable. Attention à la collision !

Un tableau de chasse notifie les performances de chaque pilote.

Rachid, Raoul, René et moi, on sortait du Vieux Buzard, le rade pourri d'en face de la caserne de Blois. Des mecs de PlayStation Mag nous ont accostés, genre polis, mais un peu cheloux, et puis ils nous ont dit : "Ça vous botte, les flippers sur console ?". Comme un seul gars, nous on a répondu : "Yeurk !... Ça craint !". Alors, ils nous ont amenés chez eux. On a tout cassé, on s'est bien marré, et puis on a joué aussi. Alors voilà c'qu'on en pense, nous, des flippers sur console :

Raymond Leboeuf

EXTREME PINBALL

Editeur : Electronic Arts
Disponible : Dispo

fiche technique — Extreme Pinball

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8
Genre	Flipmou
Editeur	Electronic Arts
Continues	Niet
Après une demi-heure de jeu	Zzz...zzz..
Niveaux de difficulté	Selon le tableau
Distributeur	Electronic Arts

C'est pas un flipper ça, monsieur. Non, non. Le flipper c'est une discipline virile, un flip ça se bourre, ça se latte et ça se fait hurler dessus. On y joue dans les rades pourris, à côté des piliers de bar qui soliloquent. Ce que j'ai sous les yeux, c'est un truc qui se pratique en levant le petit doigt, en sirotant un Perrier avec un zeste, un truc de gonzesses quoi. D'abord, l'écran ne restitue qu'un tiers du flipper, et on suit la balle avec un scrolling : on voit keudal ! Ce genre de soft, faut un chien et une canne pour y jouer correctement. Autre erreur grave, le score

La plus grosse erreur de ce soft, c'est d'avoir omis la perspective : en vue de haut, on perd le poids de la bille.

Editeur : Océan
Disponible : Mai 1996

fiche technique — True Pinball

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8
Genre	Flip
Editeur	Océan
Continues	Nicht
Après une demi-heure de jeu	« on s'en fait une dernière ! »
Niveaux de difficulté	Facile
Distributeur	Ecudis

TRUE PINBALL

Extreme Pinball

1 à 5 joueurs

graphismes : Juste très laid et vieux, comme mon tonton Jacques	2	durée de vie : 4 tableaux, 4 minutes	1
musique et son : Soupe à la guimauve	1	originalité : Juste rien	1
jouabilité : Potable	3	présentation : Catastrophe planétaire	1

En résumé

Un soft qui serait passé inaperçu sur console 16 bits. Sur PlayStation, c'est scandaleux. Faut que ça se sache ! Ce soft est argi... je meurs... personne ne saura donc jamais... gâ.

2

True Pinball

graphismes : Pas mal, la 3D, réaliste.	3	durée de vie : Comme un flip gratuit : ça lasse.	2
musique et son : Musique perfect. Sons pouët pouët.	3	originalité : C'est un flip, quoi.	1
jouabilité : No problemo	5	présentation : Très acceptable.	3

En résumé

Le meilleur flipper qui ait jamais tourné sur console. Mais on sait que la PlayStation est capable de mieux, bien mieux, surtout que Wave, sorti sur PC, est dix fois meilleur que True Pinball. On attend donc un sursaut de la concurrence...

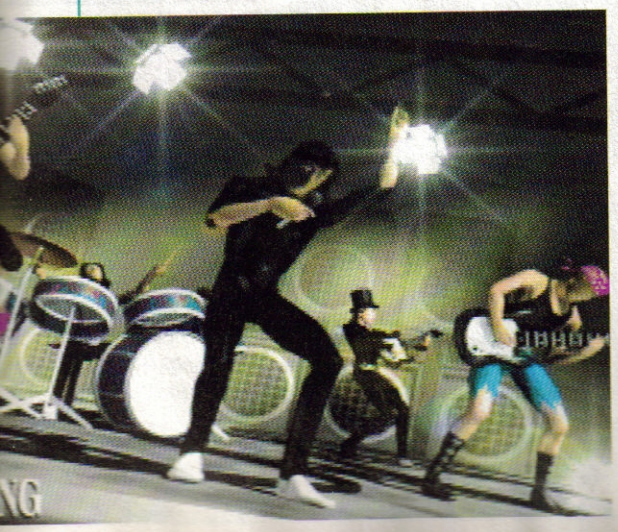
3

n'est pas affiché en permanence. Il apparaît comme ça, de temps en temps, quand il le sent... waouh les nazes... le score c'est ce qu'il y a de plus important dans un flipper ! On garde toujours les yeux rivés dessus pour se faire monter la pression... " Plus que 10 000 points, et c'est l'Extra Ball !"... "Ordure, t'es en train de pulvériser mon High Score !", etc. Conclusion, n'importe quel objet avec un compteur, genre ma mobylette, s'apparente plus à un flipper qu'Extreme Pinball !

Extrêmement pénible

Question ambiance, gros bide. La musique est tiédasse, mollassonne, aussi entraînante qu'un slow de Nana Mouskouri accompagnée au kazou. Quand aux bruitages, autant les faire avec la bouche. Quatre tableaux sont proposés, aussi tristos les uns que les autres. Quand on veut changer de tableau, il faut 50 secondes de chargement pour revenir à l'écran des options et 1 minute 10 secondes pour charger un nouveau flipper... C'est totalement inadmissible, d'autant que pendant ces temps de pause, on a juste une illlustration pourrie pour se distraire... même pas d'animations, le néant ! Pas croyable qu'on nous ponde encore de pareils tas de nouilles trop cuites sur PlayStation. J'appuie sur la touche qui permet de bourrer le flip, histoire de caler ma bille, juste un coup, j'effleure la touche, parole !... TILT. Tout ce que j'ai gagné, c'est un trou. Un trou de 400 balles dans mon portefeuille. Cent parties d'un vrai flipper !!! Sans compter les parties gratuites. Écœuré, le gars.

...s de char-
...r passer
...à un autre
...ette image
...ckers à la
...yeux... Eh !
...qui qu'on
...aut la faire
...celle-là !



True Pinball

Ça, c'est le premier flipper digne de ce nom que j'aie jamais testé sur console. Historique ! Attendez, vous excitez pas les gars. Y a pas de quoi sabrer le champagne non plus, et ce soft ne vaudra jamais un vrai flip de troquet. Mais bon. Pour jouer peinard à la maison, pas de lézard, il tient la route. Question sensations, ça le fait. Déjà, tout est en 3D ; c'est réaliste. Le flipper en entier tient sur deux écrans, et le scrolling est lisible. On repère facilement l'endroit où on vise, et tout a été fait pour coller un maximum à la réalité. C'est d'ailleurs le seul reproche à faire sur ce produit : sur console, on perd forcément beaucoup du feeling "gros tas de ferraille qu'on bourre de coups" qui fait tout le charme d'un vrai flipper. En plus, sur console, une fois qu'on s'est payé le jeu, on n'a pas une pièce de 5 balles en jeu, prisonnière dans le ventre de la machine, la partie n'a pas d'enjeu. Et pour motiver le joueur, ils auraient dû pallier ce manque par des animations, des niveaux cachés, des jeux dans le jeu... je sais pas moi, un truc en plus quoi. Mais là, c'est juste un flipper, presque un vrai, l'ambiance bistrot en moins. Un peu frustrant.

Le meilleur, en attendant mieux

Quatre tableaux, assez inégaux, mais en moyenne très satisfaisants, constituent ce soft. Les musiques sont excellentes, vraiment entêtantes, mais les bruitages ne sont pas assez présents. Question technique, pas de problème : ça va vite, sans bavures, et les quatre flips sont intéressants. Juste une ombre au tableau, l'un d'eux présente un bug ; on peut coincer la bille dans un coin et faire des points à l'infini. Ce genre de tare, ça vous ruine un bistrot.

La prise en main est très naturelle. On s'installe, on joue, on se prend au jeu, on ne lâche plus la manette. Des tas de bonus, de targettes, de multiballs ponctuent la partie... on se marre bien, mais c'est un peu fastoche. Bref, j'aime, Riton aime, Raoul aime, Rachid aime, mais tous les quatre, après quelques parties, on a craqué et on s'est payé quelques billes au Vieux Buzard, le rade pourri d'en face de la caserne... On s'refait pas.

Vikings : mon préféré ! La musique est extraordinaire. C'est drôle et plein de trouvailles.

[illegible]

Si vous pensez que la PlayStation a déjà fait ses preuves en matière de courses auto, attendez de mettre les mains sur le volant de Need For Speed.

Pas de Formule 1. Pas de 4 x 4 ou de bagnoles de rallyes dans Need For Speed, mais des caisses de rêve, les voitures du parfait frimeur : Porsche 911, Corvette ZR-1, Dodge Viper, Ferrari 512, Lamborghini Diablo et autres. Pas moins de huit voitures que la majorité d'entre nous n'auront jamais la chance de conduire de toute leur vie. Certainement pas les huit à tour de rôle, en tout cas. Grâce à Electronic Arts, c'est maintenant possible, et vous n'allez pas vous contenter de les piloter, mais vous allez bel et bien vous lancer dans des courses acharnées.

À la fin de votre course, vous pourrez chiffres en avant, à quel point vous derrière vos adversaires.

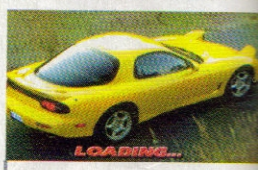
À la ville comme à la montagne

Six parcours différents vont accueillir vos dérapages plus ou moins contrôlés, vos têtes-à-queues, queues de poissons ou plantages dans les décors. Six par-

THE NEED FOR SPEED

Par Vladimir Sebansky

Editeur : Electronic Arts
Disponible en Avril 1996



Quelques-unes des voitures ultra-classe que vous pourrez piloter dans Need For Speed. Le jeu est bourré ras la tronche de photos et de séquences vidéo de très bonnes facture où vous pourrez admirer ces bijoux.

La fonction "magnétoscope" intégrée dans Need For Speed est vraiment amusante. L'occasion de se repasser les plus belles scènes d'une course.

fiche technique — Need for Speed

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2 (splitté/link)
Genre	Simulation auto
Editeur	Electronic Arts
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	Au fond d'un ravin
Memory Card	Oui
Distributeur	Electronic Arts

Memory card | Multi-joueurs | jeu en link de console

graphismes : magnifiques et réalistes à souhait — 4

durée de vie : jeu presque increvable "option 2 joueurs" — 4

jouabilité : rien à redire, les voitures sont maniables — 5

musique et son : bruitages excellents et musiques "speedées" — 5

originalité : c'est une course de bagnoles, c'est pas révolutionnaire — 3

présentation : séquences vidéo de très bonne factures — 4

En résumé

Electronic Arts frappe très fort avec Need for Speed, très très fort même. Plus qu'un bon jeu, NFS frôle le chef-d'oeuvre. Beau, simple à maîtriser et amusant à souhait, NFS est à conseiller à tous, fans de courses de bagnoles ou pas. — 5

Six circuits différents sont intégrés au jeu, tous aussi magnifiques les uns que les autres, et plus ou moins difficiles à négocier.

cours qui font un panel quasi exhaustif des types de routes que l'on peut rencontrer : route de montagne, de campagne, centre-ville, côte maritime ou encore circuit étudié pour la course.

Chaque parcours est tout bonnement magnifique. Graphisme réaliste et richesse des éléments en bordure de route, que ce soit des forêts, des chutes d'eau ou des immeubles, sont au programme. Les textures de la route ne sont pas moins parfaites, de même que celles des ciels ou des décors au loin. On se surprend à perdre le contrôle de sa bagnole tant il est agréable de laisser traîner son regard un peu partout.

Plusieurs types de courses vous sont proposés : course classique sur un parcours que vous choisissez, tournoi où vous passez sur tous les parcours les uns à la suite des autres, ou encore duel contre un autre adversaire. Cette dernière option est franchement drôle puisque vous et votre adversaire n'êtes pas les seuls à traîner sur les routes, Monsieur tout le monde y fait avancer sa voiture du dimanche, et les flics rodent. L'occasion de belles poursuites et de carambolages spectaculaires.

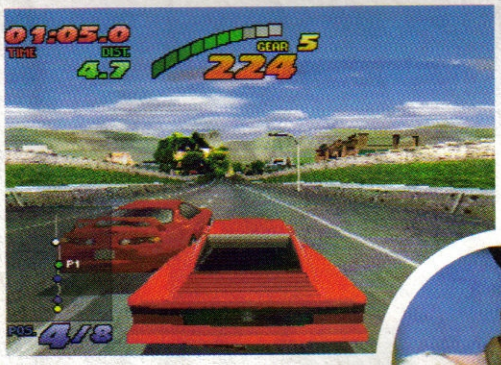
À noter qu'il est possible de jouer à deux simultanément. En mode "link" si vous possédez deux PlayStation et deux exemplaires de Need for Speed, ou en écran «splitté». Comme toujours, il est sacrément plus drôle de mettre un adversaire de chair et d'os dans le vent, plutôt que des voitures contrôlées par des puces de silicium. Cela dit, je n'ai rien contre les puces de silicium.

Après chaque course, de nombreux tableaux vous indiquent classements, meilleurs temps et autres records. À noter qu'il est possible de sauver le tout sur carte mémoire. Ensuite, vous pouvez utiliser un gadget, ma foi bien amusant : le magnétoscope. Repassez-vous le dérapage spectaculaire exécuté après le deuxième virage, ou la série de tonneaux juste à l'entrée du tunnel. Avance rapide, ralenti, super ralenti, pause, tout y est, sans compter les six changements de vue (deux de plus qu'en mode "course").

Pour accompagner vos courses acharnées, des musiques excellentes feront monter un peu plus votre adrénaline. Sans compter les bruitages parfaitement réalistes puisque enregistrés avec les véritables voitures que vous pilotez dans le jeu. Bruits de tôle froissée, moteur qui s'emballe, freinages ou dérapages, tout est fidèle à la réalité.

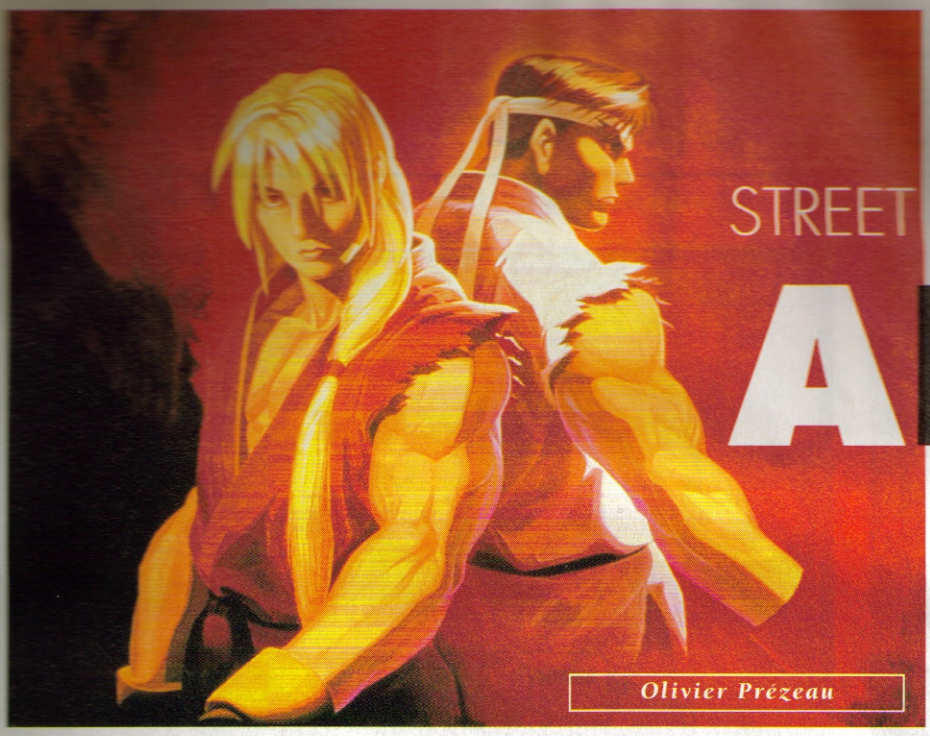
Autre détail qui tue, les marques de pneus que vous ne manquerez pas de laisser sur le bitume si vous conduisez aussi mal que moi. Si vous repassez par là – c'est le cas dans les courses en circuit – vous les verrez à leur place.

Bref de bref, Need for Speed est un jeu tout simplement excellent, dont le seul concurrent valable sur PlayStation est Ridge Racer Revolution. Et encore, c'est affaire de goûts, personnellement je préfère piloter des voitures de route, au milieu d'autres voitures familières. À conseiller vivement donc.



Deux des huit voitures au choix : la Toyota Supra Turbo et la Porsche 911 Carrera. Je ne vous parle pas des sept autres, vous pourriez baver sur la moquette.

Le jeu est rempli d'infos sur les voitures proposées dans le jeu : photos, performances techniques et même historique rapide du constructeur.



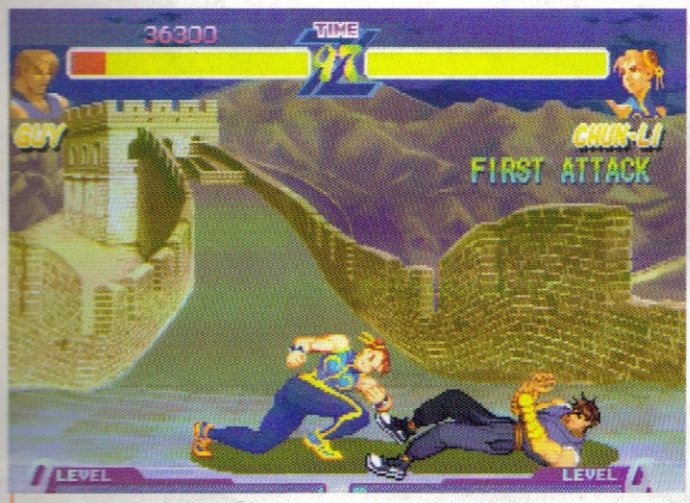
Editeur : Capcom
Disponible : Dispo

STREET FIGHTER ALPHA

Olivier Prézeau

Il fallait un jeu Street Fighter sur PlayStation, et Capcom ne s'est pas fait prier. Place à la légende des jeux de combat...

Il est de bon ton de critiquer Capcom et sa sempiternelle habitude d'adapter son Street Fighter à toutes les sauces. Le scénario de Street Fighter Alpha en est un très bon exemple : vous jouez dans ce jeu avec les personnages de la saga quand ils étaient plus jeunes, c'est-à-dire entre Street Fighter (tiens, Street Fighter existe sans le chiffre "2" ?) et Street Fighter 2 en arcade. Après moult versions de Street Fighter 2 et alors que tout le monde attendait le troisième épisode, c'est donc Street Fighter Alpha qui est arrivé en arcade l'année dernière. Aujourd'hui, on s'y perd car un



Si vous frappez le premier et que votre coup est réussi, vous voilà gratifié de la mention "First Attack", ça fait des points !

Lorsque vous terminez par un coup spécial, ce dernier peut se transformer en fatalité avec un bon timing.

fiche technique — Street Fighter Alpha

Memory Card	Oui
Nombre de joueurs	1
Genre	Baston
Editeur	Capcom
Continues	Illimités
Après une demi-heure de jeu	Jeu terminé (1 étoiles)
Niveaux de difficulté	8
Distributeur	Virgin I.E.

Street Fighter alpha

graphisme : C'est aussi beau qu'en arcade, sinon mieux. 4

durée de vie : On termine vite en mode "un joueur". 3

jouabilité : Difficile à cause des curseurs de la manette. 3

musique et son : On retrouve des thèmes bien connus... 3

originalité : Capcom nous fait toujours bien rire ! 1

présentation : Très sobre, dix secondes de présentation... 3

En résumé

Seul bon jeu de combat en 2D sur Play Station, Street Fighter Alpha a aussi le mérite d'être un vieux de la vieille. Il est aussi bon qu'en arcade, et ne posera de problèmes qu'aux débutants, maniabilité oblige. 4

Guy et son allure élancée ne vous rappellent rien ? Ce personnage est le héros du jeu Final Fight, quand Capcom faisait dans le combat de rue à progression.

Street Fighter Alpha 2 vient de sortir dans les salles au Japon. Il est d'ores et déjà prévu sur PlayStation.

L'argent de Street Fighter...

Capcom n'a aucun scrupule et vend ses déclinaisons comme des petits pains, le public en redemande ! D'un autre côté, on n'accusera pas Capcom qui innove aussi dans d'autres domaines : Resident Evil s'annonce par exemple comme le jeu 3D de l'année. Sur PlayStation, l'adaptation de Street Fighter Alpha est une version qui ressemble comme deux gouttes de pixels à l'arcade. Comment alors ne pas succomber au plaisir de posséder une borne d'arcade pour moins de 350 francs chez soi ? En revanche, les débutants auront bien du mal à réussir certains coups avec la manette de base. Passé un moment d'adaptation, on plonge dans un univers génial, attachant et porteur de tant d'histoires. Pensez, on retrouve les héros de la saga avec quelques années de moins : Chun-Lee est en body, (exit la jupette) !, Ken a les cheveux vraiment longs et Sagat est encore plus rapide. Les nouveaux personnages viennent d'autres jeux comme Final Fight avec Guy et Sodom, ou sont nouveaux dans la saga comme Nash et Rose.

Du nouveau dans Street Fighter

Pour la bonne bouche, sachez que Nash n'est autre qu'un Guile déguisé et que Rose proviendrait de Vampire Hunter. Enfin, un certain Gouki, le Boss de Super Street Fighter 2 X en arcade et qui faisait aussi une apparition dans X-Men, est jouable dans cette version. Au chapitre des nouveautés, on découvre une jauge qui concentre toute la rage d'un combattant et qui lui permet de réaliser des combos dévastateurs. Le Zero Counter, quant à lui, est une technique d'esquive qui renvoie les coups spéciaux, difficile à placer mais qui fait toujours bien rire... Présenter une conversion de Street Fighter 2 sur PlayStation sera toujours une longue litanie de descriptions de nouveautés, de nouveaux personnages, mais ne vous leurrez pas : ce premier essai de Capcom sur PlayStation est une réussite difficile à bouder. Quoique, Toshinden 2, Tekken 2... Peut-être qu'un jour, Capcom regrettera de ne pas être passé plus tôt à la technique de la 3D polygonale, il faut savoir vivre avec son temps.

Que serait Ryu sans ses Fireball et ses Dragon Punch, des coups que tous les joueurs connaissent, même les plus débutants ?

Par Vladimir Sebansky

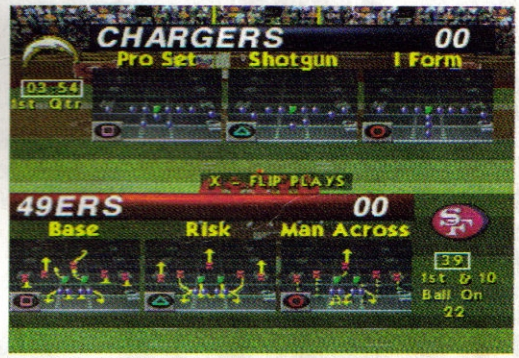
NFL GAMEDAY

EDITEUR : SONY I.S
DISPONIBLE EN MAI 1996

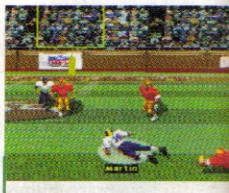
Outre-Atlantique le football s'appelle "Soccer", et quand on joue au football, on prend le ballon avec les mains et on se rentre dedans, casque en avant. Sur PlayStation, on fait la même chose, à coups de joypads.

fiche technique — NFL Gameday

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Simulation Sportive
Editeur	Sony I.S
Continues	Sauvegarde
Après une demi-heure de jeu	Vous commencez à maitriser
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.



Quand j'étais gamin, peu de jeunes Français connaissaient les règles du football américain. On savait juste qu'il s'agissait d'une sorte de rugby bourrin, où des types habillés comme des cosmonautes se fonçaient dessus la tête la première. Maintenant, avec les retransmissions télévisées occasionnelles, voire régulières sur Canal+, l'influence grandissante de la culture ricaine sur la culture mondiale et les simulations sur consoles ou ordinateurs, on va même jusqu'à connaître les règles de ce sport étrange, ici même, de par chez nous. NFL Gameday va encore plus faire pencher



Chaque terrain de foot présent NFL Gameday arbore les logos équipes, incrustés dans la pelo Les amateurs apprécieront cette p touche supplémentaire de réalism

Memory card

graphismes : Rien d'extraordinaire, beaucoup de pixellisation. **3**

durée de vie : Une simulation excellente, on n'est pas prêt de la lâcher. **4**

jouabilité : Rien à redire, les joueurs sont parfaitement maniables. **5**

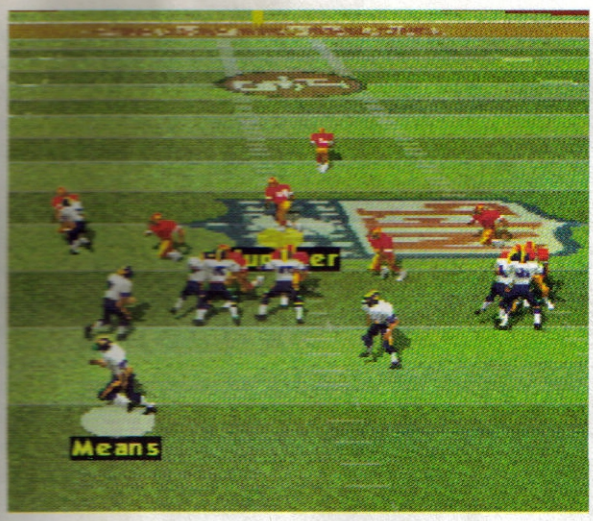
musique et son : Les bruits de foule sont un peu faiblards et trop répétitifs. **2**

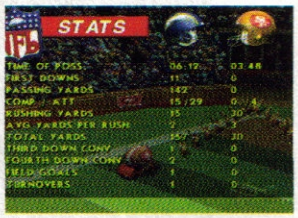
originalité : Rien de bien nouveau, mais tout y est. **3**

présentation : Les menus sont clairs et agréables. **3**

En résumé

Avec NFL Gameday, Sony a tout simplement réalisé la meilleure simulation de football américain qu'il m'ait été donné de voir. Réaliste à souhait, amusante et rapide à jouer, son seul défaut restera ses graphismes moyens. **4**





la balance, tant cette simulation est excellente et fait voir ce sport un peu lourdaud sous un jour nouveau.

Un Foot US qui déménage

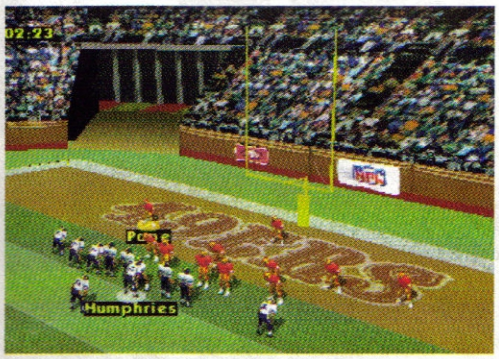
La NFL, aux Zétazunis, est une des fédérations de football américain la plus prestigieuse ; et NFL Gameday sur PlayStation en a racheté la licence complète, ce qui veut dire que toutes les données sur les joueurs, les équipes, tous les logos des maillots et compagnie sont parfaitement fidèles à ce qui se passe sur les vrais terrains de foot américain. Les 1 500 joueurs qui trimballent leurs grosses épaules dans NFL Gameday existent bel et bien, et les stats affichées par la PlayStation sont exactes. Vous pourrez d'ailleurs acheter, vendre et échanger les joueurs de votre équipe. Les 30 équipes de la NFL sont également en liste dans cette simulation, y compris les deux dernières venues, les Carolina Panthers et les Jacksonville Jaguars. Oui, parce que chez les Ricains, on ajoute toujours un petit nom charmant à côté du nom de l'équipe, sinon les supporters ont du mal à se souvenir de qui rencontre qui.

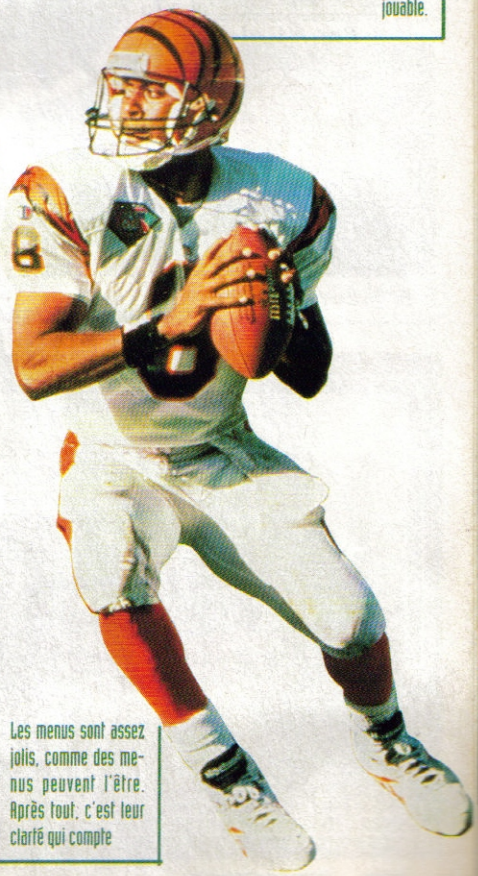
Bref, le premier souci des développeurs de NFL Gameday était le réalisme : l'important était que le joueur devant sa console ait l'impression de se retrouver devant un résumé de la saison complète sur sa PlayStation. Que ce soit la pré-saison, la saison, les play-off ou le SuperBowl. Côté jeu lui-même, j'y arrive, le réalisme est aussi de mise. Toutes les tactiques de jeu sont là, c'est vous qui les choisissez pour chaque engagement, aussi bien en défense qu'en attaque. Puis vous dirigez le joueur que vous souhaitez, en changeant si vous le désirez à coup de pression sur les boutons du joypad. En attaque, vos joueurs disposent de plusieurs mouvements, ils courent, ils peuvent pousser un petit coup d'accélération, ils peuvent sauter, plonger, faire une petite feinte en tournant sur eux-mêmes, ou encore filer un bon coup de bras à leurs adversaires. En défense, les mouvements sont légèrement différents, et vous pourrez tenter de les plaquer, de les bloquer...

Le jeu étant entièrement en 3D, il est facile d'avoir une vue d'ensemble de ce qui se passe sur le terrain et d'admirer tous les joueurs, équipiers ou adversaires, cavaler en tous sens. Plusieurs vues différentes sont d'ailleurs disponibles, dont une à ras de terre pour une action plus subjective qui vous plonge vraiment dans le match.

La foule hurle, les joueurs se tapent dessus, les arbitres trépignent, tout va bien. Il ne manque plus que vous pour mettre de l'ordre dans tout ça, pour conseiller votre équipe, et en roi de l'ubiquité, incarner chaque joueur quand il le faut.

Plusieurs vues de l'action différentes sont proposées : celle qui place la caméra en arrière et un peu en hauteur est de loin la plus jouable.





Les menus sont assez jolis, comme des menus peuvent l'être. Après tout, c'est leur clarté qui compte

Alone in the Dark 2, alias Jack is back, fait partie de ces softs qui ont marqué les esprit lors de leur sortie. Malheureusement, le temps passe, et les vieilleries trépassent.

Tout le monde connaît plus ou moins la série des Alone In The dark, car elle a eu le mérite d'inventer un genre totalement original. Le premier épisode commençant vraiment à dater, Infogrames a donc préféré adapter directement le second volet de la série. C'est ainsi que vous allez vous retrouver dans la peau d'un détective privé, Edward Carnby, qui, suite à un télégramme de détresse, va partir détruire du zombie dans un manoir hanté. Tout cela dans le but de sauver une petite fille d'un complot vaudou, au centre duquel il retrouvera son ancien ennemi, One Eye Jack. Alone In The Dark 2 est donc un jeu d'aventure-action, dans lequel vous verrez évoluer des personnages en 3D dans des décors bitmaps, c'est-à-dire fixes. Ainsi, lorsque vous vous déplacez dans une salle, l'angle de vue change automatiquement en fonction de votre position. Les angles utilisés sont très inspirés de l'univers du cinéma, c'est pourquoi vous assisterez souvent à des contre-plongées, des gros plans, des vues de dessus, etc., ce qui n'est pas sans faire penser à ceux utilisés par Hitchcock dans ses films.

Des textures

ALONE IN THE DARK 2

JACK IS BACK

Par Nicolas Moulin

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN MAI 1996

Les combats sont difficiles à maîtriser.

fiche technique — Alone in the Dark 2

Disponible	Mai
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure/Action
Editeur	Infogrames
Sauvegarde	Oui
Après une demi-heure de jeu	On périt dans le labyrinthe de départ
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Infogrames

graphismes : Fidèles à l'original et donc dépassés 2

durée de vie : L'aventure est assez longue 4

jouabilité : Il est très difficile de viser. 2

musique et son : Ils collent à l'ambiance 4

originalité : Le premier du genre 4

présentation : Complètement larguée 1

En résumé

Alone 2 est un produit techniquement et graphiquement dépassé, qui n'offre d'autre intérêt que celui de son ambiance sonore et de son histoire. Pour le reste, le joueur ne pourra qu'être déçu. **2**

Des angles de vue cinématographiques

Bien que le soft possède un côté recherche-réflexion bien connu des amateurs de jeux d'aventure (trouver tel objet pour l'utiliser à tel endroit), une bonne partie de votre occupation consistera à vous battre contre les sbires de Jack. Vous pourrez le faire de différentes manières, car les combats se dérouleront aussi bien à main nue qu'avec les armes que vous aurez trouvées. Ainsi, vous alternerez coups de tête et tirs de fusil à pompe afin de vous débarrasser des indélicats. À ce propos, il faut noter que les combats sont particulièrement pénibles, car il très difficile d'estimer correctement sa position par rapport à l'adversaire. Explication : imaginons que vous possédiez une mitraillette, et qu'un ennemi se dirige vers vous. Ce sera à vous d'estimer si vous ne pointez pas l'arme trop à gauche ou trop à droite, et ce en raison des constants changements de plans, et donc de perspective. La seule solution consiste alors à tirer au jugé, et de corriger l'axe en fonction des points d'impact visibles. Énervant lorsque l'on sait que les munitions sont limitées et que vous n'avez pas droit au gâchis. En fait, on peut dire que les phases d'action pure sont assez stressantes, d'une manière générale.

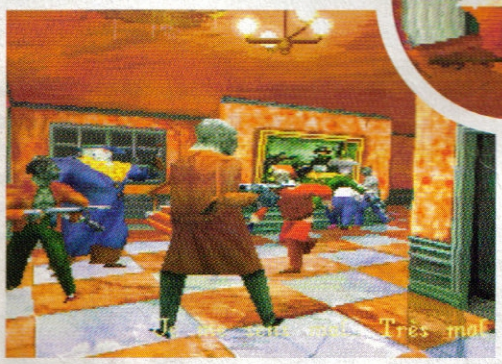
Une ergonomie dépassée

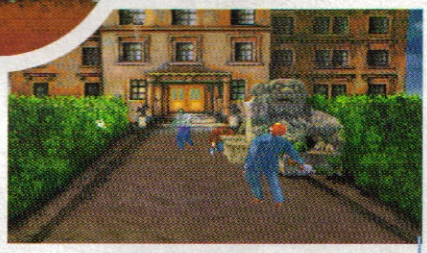
D'un point de vue visuel, Alone In The dark 2 accuse le coup des années. Les textures des personnages sont loin d'atteindre des sommets, de même que le design des pièces qui possède un indéniable caractère simpliste. Plus de couleurs à l'écran auraient également été les bienvenues. La réalisation technique ne vous fera pas plus fantasmer, car les personnages manquent cruellement de polygones, comparé à ce à quoi nous ont habitués les productions modernes. De plus, les mouvements sont moyennement réalistes, et donnent l'impression que le héros "glisse" plus qu'il ne se déplace. Là encore, c'est la déception. La maniabilité se révèle banale, bien qu'il soit quelquefois difficile de faire ce que l'on veut de Carnby (notamment lorsqu'il court). Reste les musiques et les digits vocales d'un niveau très correct, de même qu'une histoire qui peut se révéler intéressante. Mais cela est quand même un peu léger, surtout face à ce qui va prochainement débarquer sur notre chère console (voir encadré). En conclusion, vous aurez compris que AITD 2 ne mérite que peu d'attention, malgré son statut de pionnier dans le genre.

Passez sur les objets pour les ramasser.

Chaque objet a droit à sa représentation 3D.

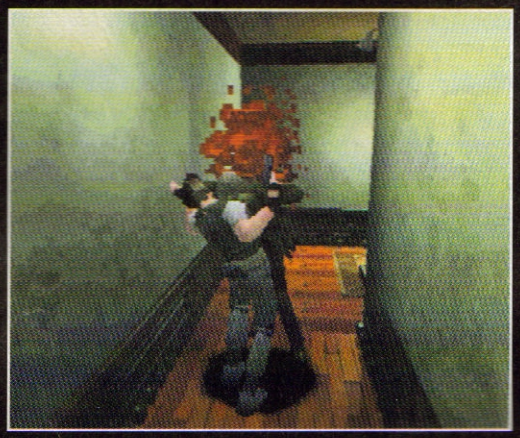
Des angles de vue très "hitchcockiens".




Viser juste demande une très grande habitude.

La boule de cristal de PlayStation Mag

Comme vous le savez, Alone In The dark 2 est le premier jeu du genre sur PlayStation. Mais il va bientôt être rejoint par un nouveau venu, Resident Evil, qui, semble-t-il, se révélera mille fois supérieur à ce que nous propose Infogrames. Voilà ce qui arrive lorsque l'on s'endort sur ses lauriers. Allez donc voir dans la rubrique "Casting", pour en savoir en peu plus sur cette future bombe.



The Future does not exist.
Mad Max et les siens arrivent sur PlayS
La route va devenir un lieu de combat.

Impact Racing pourrait au premier regard nous faire croire qu'il s'agit là d'une banale course de voitures. Par banale, j'entends une course où l'on roule vite, où l'on dépasse ses adversaires dans le seul but de franchir le ligne d'arrivée en tête. Après quelques minutes de jeu, on s'aperçoit qu'Impact Racing s'apparente plus au shoot them up

IMPACT RACING

Editeur : JVC
Disponible en Juin 1996

Par Jean-François Morisse

fiche technique — Impact Racing

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Shoot them up
Editeur	JVC
Continues	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	3 circuits, 2 armes bonus
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Virgin I.E.

qu'à la course proprement dit. Le jeu pourrait se résumer en ces termes : on roule, on tire, on roule, on tire, on roule, on tire... On pourrait continuer comme ça des pages ou même faire un magazine "On roule, on tire" ou bien encore un livre en deux volumes. Mais déjà qu'au bout d'une seul ligne, c'est assez saoulant...

Résumé : on roule, on tire...

A bord de différents bolides qu'il vous faudra choisir en fonction de leur résistance et de leur vitesse - les deux s'équilibrant d'une façon inversement proportionnelle - on vous lâchera sur la route. Les plus critiques d'entre vous qui pensaient avoir trouvé les jeux les plus simplets avec les titres de combat seront étonnés de voir qu'il est possible de faire encore plus basique. Attention, c'est une performance ! On imagine sans peine les développeurs du titre en train de se dire durant des heures : "Wouaih, on roule, on tire, mais on ne peut pas faire plus simple ?". En effet, on ne trouve rien de plus dans Impact Racing qu'une voiture qui file d'une façon surréaliste (ne vous attendez pas à de la simulation) sur des routes qui se ressemblent dans le seul but de détruire les autres véhi-

Un véhicule ennemi qu'il vous faudra abattre.

Memory card

graphismes : Des décors soignés 3

durée de vie : Long mais ennuyeux 3

jouabilité : Plus simple c'est impossible 5

musique et son : Le meilleur du jeu, les musiques 4

originalité : On roule, on tire. 1

présentation : Où est la belle séquence d'intro ? 1

En résumé

Malgré une animation extrêmement fluide et des graphismes réussis, Impact Racing manque singulièrement d'originalité. A force de rouler et de tirer, on a vite envie de faire autre chose. Dommage, le jeu aurait mérité d'être plus riche. 2

Les Pixies auraient chanté "Space, I Believe in Space" dixit Vladimir.

cules. Pourquoi me direz-vous ? Simplement pour se défouler et récolter aussi les précieux bonus - terme magique pour le joueur spécialiste - qui lui seront attribués.

Ah ! les bonus !

C'est ainsi qu'après avoir roulé et tiré de longs moments, le joueur pourra acquérir un double canon laser ou bien encore un lance-missiles. Au total, une demi douzaine d'armes différentes pour pouvoir rouler plus vite et tirer mieux. Tout un programme.

Vous allez alors me dire, astucieux comme vous êtes : "Ok, on doit rouler et tirer (chapeau vous avez compris), mais comment tout ça se présente ?". La réponse est simple. Alors que la piste apparaît à l'écran, un message vous indique le nombre de véhicule à abattre pour accéder au bonus stage qui vous permettra d'acquérir de nouvelles armes. C'est ici qu'intervient la notion de tir. Le temps pour boucler le parcours sera bien entendu plus que limité, et il faudra aussi savoir faire vite et éviter les mines posées sur la route. C'est là que vient s'insérer la notion de "on roule".

Bien que le tout soit techniquement quasi irréprochable, que l'on s'amuse vraiment une heure ou deux à faire un carton sur tout ce qui bouge, Impact racing s'avère être un rien lassant en fin de compte. Les pistes différentes ne sont pas très nombreuses (quatre à peine) et n'apportent pas de véritables changements. Quant au jeu, il reste fidèle à lui-même du début à la fin : on roule, on tire.

J'espère que tout le monde a suivi.

En haut à droite, un scanner avec les diverses indications sur la route : concurrents et mines comprises.

L'ovale vert est en fait une mine lâchée par le véhicule qui vous précède. Tirez dessus.

RAGING SKIES

Jean-François Morisse

Editeur : Asmik
Disponible en Juin 1996

F14, F15, F16, F22... Raging Skies joue les Top Gun et vient offrir une alternative de qualité à Air Combat.

fiche technique — Raging Skies

Genre	Action/Simulation
Nombre de joueurs	1 ou 2
Memory card	Oui
Editeur	Asmik
Continues	5
Après une demi-heure de jeu	3 niveaux
Niveaux de difficulté	2
Distributeur	Sony C.E.

Après avoir évolué dans les airs durant des heures avec Air Combat, Sony nous propose un tout nouveau simulateur de vol. Si vous pensiez pouvoir siroter un café tranquille au bar du coin avec vos potes, c'est comme qui dirait "loupé". Il va falloir reprendre du service et monter aux commandes des meilleurs avions de chasse américains du moment. Pas de Rafale, désolé, il n'y avait pas de modèle disponible.

Une fois encore, le jeu va vous offrir des missions aussi diverses que complexes, en vous emmenant aux quatre coins du monde. En effet, un groupe terroriste menace la paix mondiale instaurée par on ne sait pas trop qui (pas les pays vendeurs

Avion adversaire touché à deux heures !

Une intro aussi belle que courte.

Escortez ce 747 à bon port.

Racing Skies Memory card | Jeu en link de console | Compatible analogique

graphismes : Des avions peu réalistes 3	durée de vie : Parfaite en mode "expert" 4	jouabilité : Il faut se faire aux commandes 3
musique et son : Des bruitages 100 % Top Gun 5	originalité : Après Air Combat... 2	présentation : Une très belle intro... courte 4

En résumé

Raging Skies s'avère être un simulateur de vol passionnant, et plutôt bien réalisé. Dommage que les appareils ne soient pas reproduits avec plus de fidélité. Une fois le jeu pris en main, ce sont des heures de plaisir en perspective.

4

Doit-on oublier Air Combat ?

Air Combat ne proposait pas que des avantages, loin de là. Le jeu était entre autres choses beaucoup trop facile et se terminait en trois heures (mode normal + hard). Moins facile d'accès, Raging Skies permet au joueur de progresser régulièrement sans aller trop vite, ou sans se retrouver bloqué sur une mission (bien que certaines soient bien délicates). Avec des graphismes équivalents, sauf en ce qui concerne les appareils (voir texte), et une meilleure ambiance sonore pour Raging Skies, le choix peut sembler difficile. En fin de compte, Raging Skies possède le petit "plus" indéfinissable qui lui vaut toute notre préférence. Allez, on oublie Air Combat !

AIR COMBAT

d'armes, en tout cas). Conclusion, voilà qu'on vous colle dans un avion surarmé et que l'on vous envoie éliminer toute cette racaille qui ne mérite pas mieux. Tout commence avec une mission basique dans laquelle il faut abattre les appareils ennemis en vol. "Facile !", s'écrie l'impétueux pilote qui n'a pas encore vu les niveaux qui suivent.

Une prise en main délicate

Vient ensuite la mission d'escorte d'un 747 (très similaire à celle que l'on trouvait dans Air Combat), puis des attaques de cibles terrestres ou des duels aériens contre une quinzaine de Mirage 2000. Autant vous dire qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde. Ajoutez à cela une prise en main délicate, et vous obtiendrez un jeu qui saura vous tenir en haleine. Pourtant, force est de constater que passé les trois ou quatre premières missions, tout devient plus facile. Du moins en mode "normal", le mode "expert" réservant un challenge de taille pour les pros de la Play. Bref, il y a de quoi faire. Histoire de corser le tout,

Si le décollage du porte-avions est chose aisée, le retour ne se fera pas sans heurt.

Un complexe pétrolier à réduire en cendres. Pas une mince affaire !

Attaque en piqué sur les bâtiments ennemis. À vous de frapper au sol, dans les airs et sur les mers !

les missions sont en temps limité, et dans certaines d'entre elles, il faudra en fin de parcours vous poser sur un porte-avions...
Et plouf ! Dans l'eau !

Porte-avions en vue !

Côté avions, la diversité ne manque pas, même si l'on reste en-deçà de ce que proposait Air Combat. Au fur et à mesure de vos victoires, différents appareils seront disponibles. Ensuite, en fonction de la mission, à vous de choisir l'appareil le plus adéquat, chacun d'entre eux ayant des capacités d'endurance ou de vitesse différentes (quatre critères en tout). Le réalisme visuel n'est pas toujours très présent, car il faut bien l'admettre, les avions n'ont pas été aussi bien modélisés que ceux d'Air Combat. Peut-être est-ce pour cela que l'on ne peut pas jouer en vue extérieure ? Quoi qu'il en soit, cette carence graphique est très vite rattrapée par des bruitages excellents, qui vous mettent tout de suite dans le bain. Façon de parler pour un avion... Bref, on ne s'ennuie pas, mieux on s'amuse, et c'est tout de même l'essentiel avec un jeu de cet acabit.

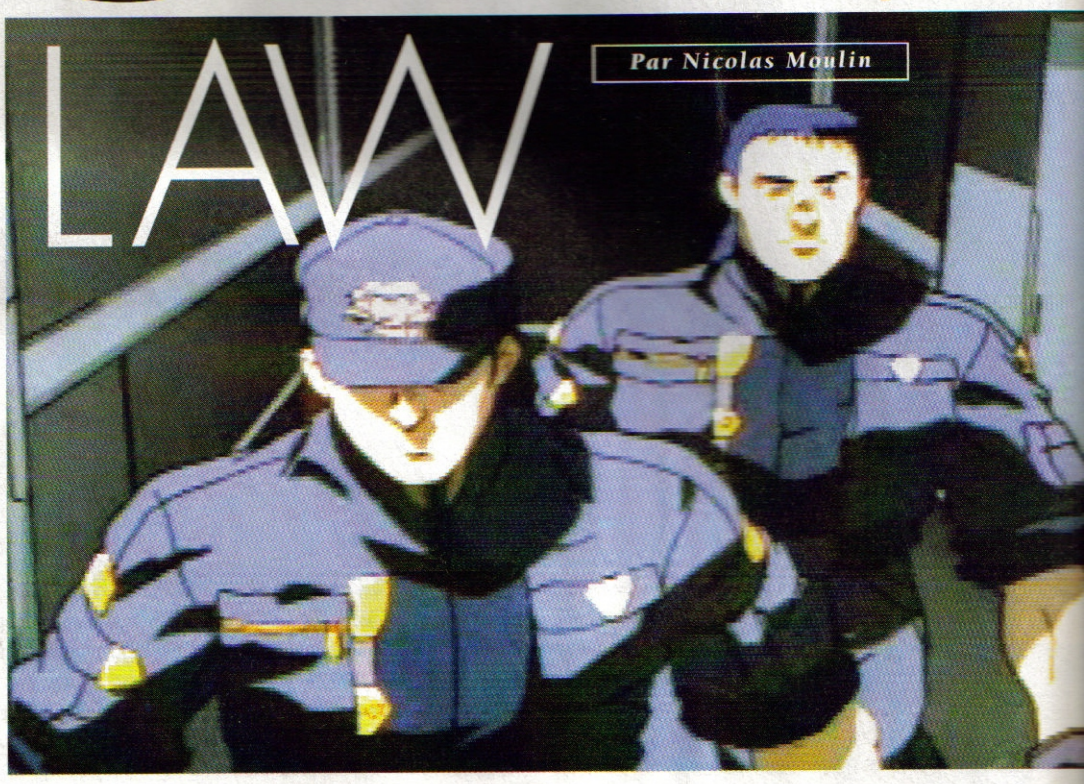
Les décors du jeu changent aussi un minimum. Ici, un somptueux couché de soleil.

Les différents appareils à dispo au fur et à mesure de l'évolution dans le jeu.

GUN LAW

Editeur : Sony C.E.J.
Disponible en Mai 1996

Par Nicolas Maulin

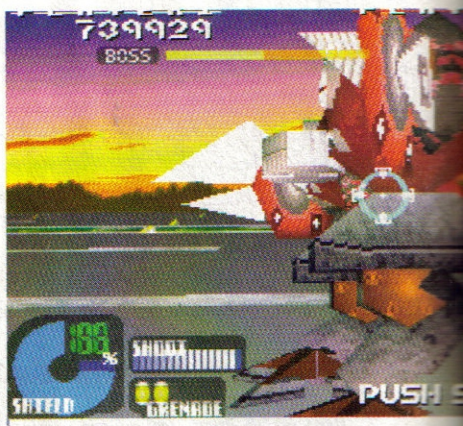


Fiche technique — Gun Law

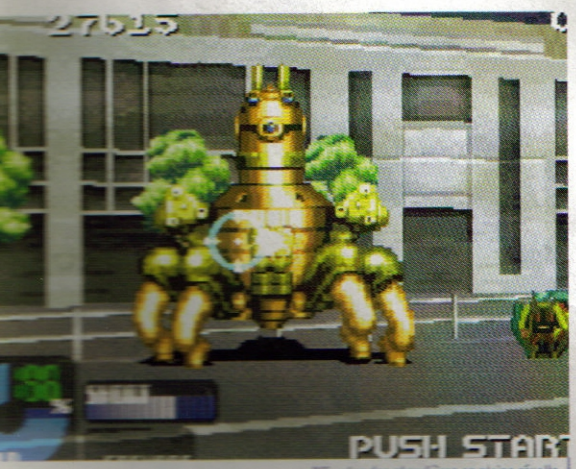
Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Tir
Editeur	Sony C.E.J.
Memory card	Oui
Après une demi-heure de jeu	On a tout vu
Niveaux de difficulté	5
Distributeur	Sony C.E.

Gun Law est le premier jeu de tir compatible avec le pistolet de Konami. Reste à savoir si cela est réellement un gage de qualité...

Gun Law va vous placer dans la peau d'un policier tellement efficace, qu'il est généralement chargé de résoudre les problèmes les plus «délicats». Il faut dire qu'il travaille à bord d'un robot de combat, ce qui lui permet d'affronter moult situations dangereuses. Et cela tombe plutôt bien, puisque cette fois il lui faudra carrément mettre un terme à la révolte soudaine des robots de tous poils, ce qui n'est quand même pas une mince affaire. Ha ça, non alors.



Un graphisme pour le moins tramé.



Affrontez des chaudières en pleine révolte.

Halte à la révolte !

C'est ainsi que vous allez débuter les hostilités dans les rues de la ville, alors que la situation vient à peine de dégénérer. Le but du jeu est alors des plus simple : déplacer votre curseur sur les ennemis afin de détruire tout ce qui bouge, ou presque. Pour cela, vous disposez de deux types d'armes différentes, à savoir le laser classique et les grenades. Si vous laissez le bouton de tir appuyé un peu plus longtemps que la normale, il vous sera possible de disposer d'un tir plus puissant, mais plus gourmand en terme de muni-

Choisissez le flic que vous allez incarner.

Need for Speed

Memory card | Compatible souris

graphismes : On est loin des capacités de la console — 2

durée de vie : On arrive très rapidement à la fin — 1

jouabilité : Le déplacement du curseur est très correct — 4

musique et son : Rien de bien extraordinaire — 3

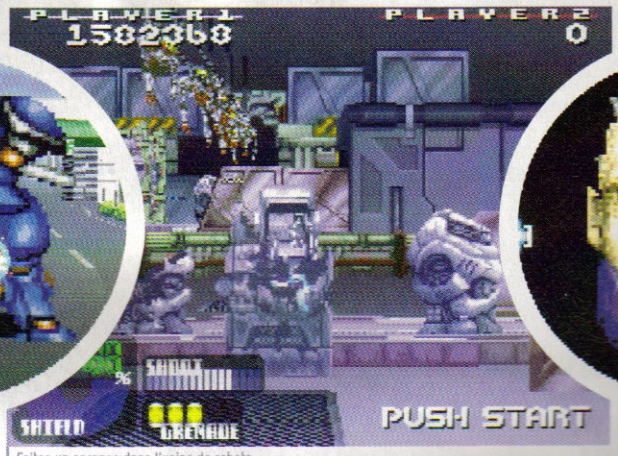
originalité : Unique sur PlayStation — 4

présentation : Les amateurs de Mangas apprécieront — 4

En résumé

Gun Law est décevant à bien des titres : bien que possédant une animation fluide et une maniabilité du curseur correcte, le reste ne suit pas. Graphisme moche, sprites pixellisants, manque de variété, voilà ce qui vous attend. — 2

Une certaine pixellisation des graphismes.



Faites un carnage dans l'usine de robots.

tions. Si les grenades ne sont disponibles qu'en nombre limité, il n'en sera pas de même du laser qui, lui, est illimité. Une simple pression du bouton "Right" suffira ainsi à refaire le plein de votre arme.

Tire, et tais-toi !

L'animation de Gun Law est entièrement précalculée pour ce qui concerne les déplacements, mais elle est en temps réel pour ce qui est de l'affichage des décors. Cette absence de liberté dans les mouvements est fort heureusement comblée par une grande fluidité de l'affichage, et n'appelle donc pas de reproches particuliers. La maniabilité du curseur est également assez bonne et rapide pour ne pas vous faire piquer de crise de nerfs. Mais malheureusement, le graphisme est d'une rare laideur car il combine à la fois un design des ennemis raté, une pixellisation des sprites poussée, et un total manque d'originalité. Ajoutez à cela un tramage de l'écran, et vous aurez compris que du point de vue graphique, Gun Law est loin, très loin, du chef-d'œuvre. L'intérêt général du jeu est par ailleurs assez moyen, l'action étant bien trop répétitive pour être vraiment prenante, notamment en raison du manque de variété des robots et des situations. Certains ennemis font plus penser à une charlotte au chocolat qu'à autre chose, ce qui est quand même limite pour se plonger réellement dans l'ambiance.

Réservez vos grenades pour les Boss.

À l'assaut des gâteaux ?!?

Reste le jeu à deux simultanément, et encore, puisque de ce fait la durée de vie est encore plus limitée. Deux petites heures suffisent en moyenne pour finir la bête, ce qui fait quand même cher l'heure de jeu. Seul point que les amateurs d'animation japonaise apprécieront : les séquences animées réalisées spécialement par Shirow (voir encadré). Pour ce qui est du pistolet, mieux vaut attendre d'autres productions pour se le procurer, sinon vous pourriez être déçu. En conclusion, nous sommes bien loin du hit...

Vous pouvez détruire certains éléments du décor.

Dernière étape de votre aventure, l'espace.

Masamune Shirow

Eh oui, Gun Law est un jeu qui, comme la plupart des productions de Sony, a bénéficié de toute une préparation au niveau du background. Pour cette fois-ci, c'est un artiste prestigieux du Manga qui s'y colle, à savoir Masamune Shirow. Auteur célèbre de Dominion Tank Police, Appleseed, et Ghost In The Shell (entre autres), il nous fait partager dans ce jeu sa grande science de la robotique et de l'intelligence artificielle, ainsi que son sens du design futuriste. Qui en effet pouvait mieux que lui incarner une révolte de robots dans une cité futuriste ?

Bientôt les vacances, le soleil et la possibilité de passer des heures dans le noir le plus complet à jouer une manette entre les mains. Car Bizarre Creations et Psygnosis ont décidé, il y a tout juste plus d'un an, de nous faire économiser de l'argent en créant Formula One sur PlayStation. Le deal : un jeu à 400 francs contre trois semaines à 6 000 francs sous une tente à se payer des insolations aux Seychelles. Formula One est effectivement prévu pour le mois de juillet (bientôt, donc) avec pour vocation de laisser cloués au sol et dans le fauteuil, les joueurs de la Terre entière.

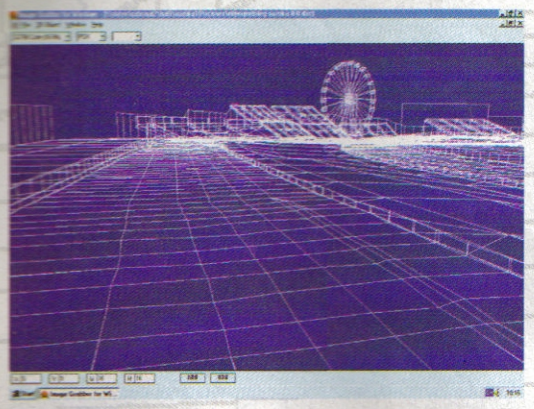
Par Benjamin

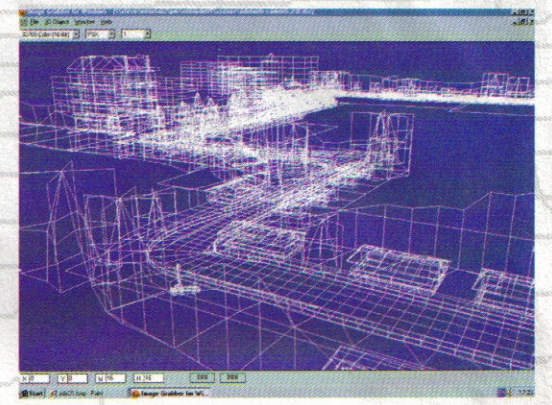
Formula One : Jour J moins 60

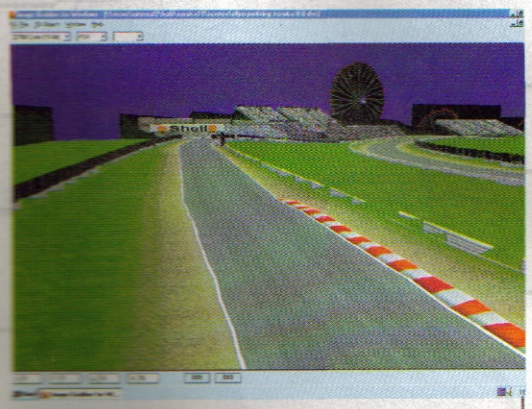
Les 25 voitures présentes dans le jeu sont celles qui ont participé à la saison de l'année passée. Les équipes sont également les mêmes. Graphiquement, des photos et de la vidéo ont servi à leur élaboration. Pour les plus observateurs, les sponsors figurent sur les carénages, à l'exception des marques de cigarettes à la demande de Sony.

Les maîtres de la simulation

Comme son nom l'indique, Formula One est avant tout une simulation de Formule 1 qui reprend, licence accordée par la FIA et la FOCA (Formula One Constructors' Association) oblige, les équipes, les voitures, les pilotes et les circuits dans leur totalité de la saison 1995. Graphiquement parlant, la 3D prédomine largement. Des heures et des heures passées à regarder tourner *les voitures via des cassettes vidéo ont permis aux programmeurs* de réaliser cet exploit technique très applaudi par l'ensemble de la rédaction. Bizarre Creations, une équipe qui totalise sept programmeurs, cinq graphistes et un superviseur, a transposé avec brio tous les éléments indispensables à l'ultime simulation de F1 sur console. L'accent a été mis sur l'intelligence artificielle, qui donne à chaque concurrent une indépen-







Les circuits et leur environnement sont la réplique, dans ses moindres détails, de la réalité. Une centaine d'heures de film sur cassettes vidéo vues et revues plusieurs dizaines de fois, au ralenti le plus souvent, ont permis aux programmeurs d'offrir un tel degré de précision.

dance telle que le joueur croit être opposé aux vrais pilotes. Alesi joue sans cesse les trouble-fête, pendant que Schumacher ne laisse passer que l'air et deux ou trois brindilles à droite et à gauche du véhicule.

Accessible avant tout

Pour éviter une sélection, souvent inévitable, par la difficulté de l'épreuve, les programmeurs ont également pensé à inclure un mode "arcade". Avec ou sans le volant, ce mode offre la possibilité aux novices ou aux simples passionnés de jeux d'arcade comme Ridge Racer et bientôt Burning Road, de s'adonner aux joies du 25 ou du 30 images/ seconde (selon que vous disposez d'une console PAL ou NTSC) sans heurter les barrières de sécurité tous les 100 mètres. Grâce à l'"autobraking", la voiture contrôlée freine automatiquement dès lors que vous dépassez une certaine vitesse à l'approche d'un virage. De plus, avant même le virage, elle – les roues surtout – se place dans l'axe, évitant ainsi un tête-à-queue ou un atterrissage forcé dans le sable, les pneus et le mur fatal. "Pour preuve, enfants en bas âge ont fait des essais dans le studio, ave sans le volant. Malgré leur inexpérience, ils arrivaient à p ter la voiture de leur choix et à s'amuser", confie Ma Chudley, lead programmer qui conclut par : "Pour rend jeu accessible, nous avons prévu de simplifier les c mandes au maximum. D'où l'utilisation de l'autobreakin de l'anticipation des virages..."

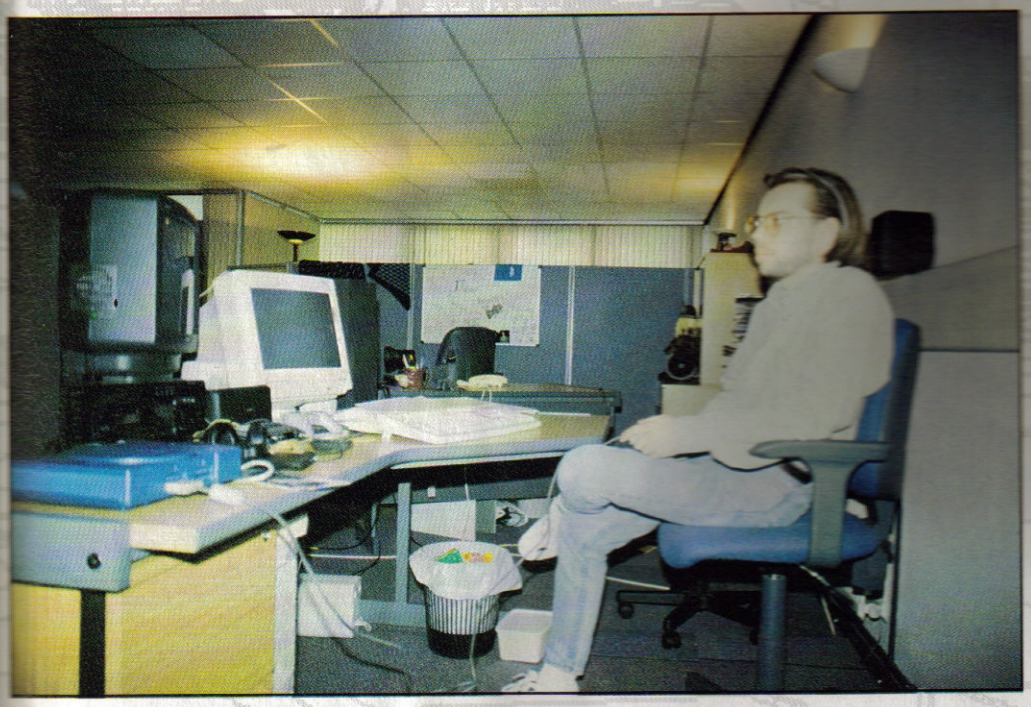
Le huitième mois de l'année

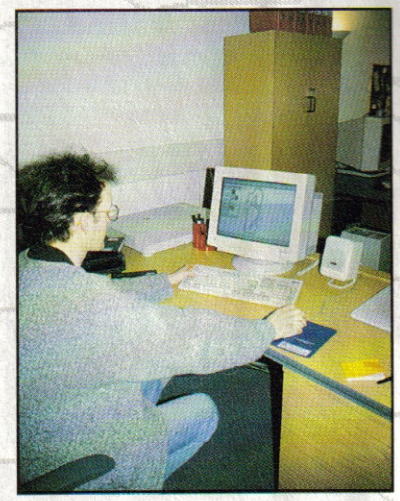
Entre Formula One et Burning Road, sera forcément très chaud. Le goudro fondre, et les pneus s'user plus vite l'accoutumée. Sur les conseils et les c mentaires de Philippe Alliot, ancien pilote français do voix figure au générique, les bolides en armature métal vont se côtoyer sur les 17 circuits officiels. Les polygo "Je n'aime pas trop dire que Formula One comporte 5 polygones par image, ce n'est pas toujours vrai. Je pr me baser sur une moyenne de 120 000 polygones seconde, un chiffre plus proche de la réalité" - vont déf toute allure ; et si vous avez une chaîne Hi-Fi sur laq brancher la console, le son en surround vous transp directement dans les gradins ou dans le baquet, au c Sony, qui vient de dépasser la barre des 200 000 con vendues en France, peut espérer pulvériser un autre re d'ici peu.

De Schumacher à Hill en passant par Alesi, Mansell, Wendlinger et Nakayama, tous les p la saison avec leurs records sont dans Formula One. Si l'envie vous prend de perdre e 20 cm d'un coup, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Un homme sous F1-fluence.

Martyn Chudley, jeune chef du projet Formula One, nous confie ses impressions sur le jeu.





PlayStation Magazine : D'où vient le nom de "Bizarre Creations" ?

Martyn Chudley : Ce nom est le fruit du hasard... à peu de choses près ! Il y a deux ans, l'équipe s'appelait "Raising Hell" (traduisez "L'enfer qui s'élève"), ce qui ne plaisait pas beaucoup à Sega à l'époque où nous développions des titres pour la Megadrive comme Wiz 'n' Liz. Nous avons été forcés de rebaptiser la société différemment, et ce très rapidement. Depuis, nous nous appelons "Bizarre Creations".

PSM : Selon vous, quelle est la différence fondamentale entre Formula One et des titres comme Ridge Racer, WipEout et Destruction Derby ?

MC : Selon moi, elle est fondamentale !

PSM : Mais encore...

MC : Formula One est une simulation de F1 comme jamais vous n'en avez vue sur une console de jeux. Après maintes conversations, nous avons récupéré toutes les informations nécessaires à l'élaboration précise des circuits en 3D. Le fait d'avoir l'aval de la FIA pour transposer chaque détail (les records, les voitures, les écuries, les noms des pilotes, etc.) de la saison 1995 de Formule 1 sur disque optique pour PlayStation, nous donne une longueur d'avance sur tout ce qui s'est fait jusqu'à présent.

PSM : Et cependant, il n'y a pas de Full Motion Video dans le jeu ?

MC : Non, car si nous voulions inclure de vraies séquences vidéo tirées des grands Prix, il aurait fallu négocier une autre licence. Entre nous, je préfère de loin les replays, car nous avons placé les caméras exactement aux mêmes endroits que dans la réalité. Le rendu est saisissant, comme vous pouvez le constatez.

PSM : De quoi êtes-vous le plus fier ?

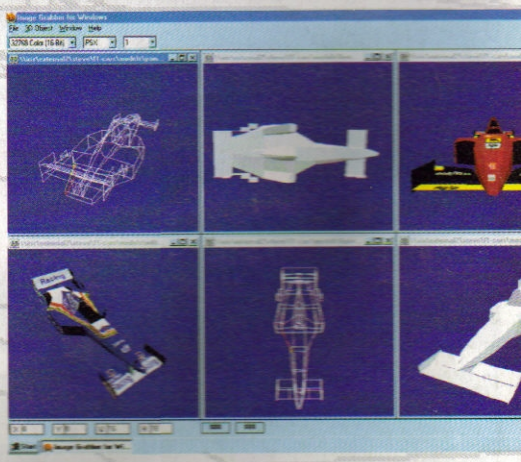
MC : Des graphismes en 3D qui sont la réplique exacte de chacun des 17 circuits ; de la vue intérieure qui propose un tableau de bord en 3D lui aussi ; du design des véhicules ; de la bande-son en surround interprétée par Satriani et Vai ; et des moteurs à explosion ; de l'intelligence artificielle qui reproduit avec précision les tactiques des pilotes tels que nous les connaissons dans la réalité, de...

PSM : O.K., il n'y a rien que vous ne regrettiez ?

MC : Non, vraiment.

PSM : Même pas le poisson d'avril de cette année ?

MC : Qui vous a parlé de cette histoire ? Des noms ? En fait, ce fameux poisson d'avril avait pour but de faire sortir l'équipe de sa tanière. Le soir du 1er, un homme de la sécurité est entré en hurlant : "C'est une catastrophe, un avion s'est écrasé dans les environs, il faut vite sortir !" Tout le monde y a cru, et nous nous sommes retrouvés dehors à scruter les alentours dans la nuit noire. Évidemment, il n'y avait rien.



Musiques au cœur.

Trois plages musicales, sur les douze que contient le jeu, sont interprétées par deux illustres guitaristes : Steve Vai et Joe Satriani. Elles s'intitulent respectivement : "Summer Song" (extraite de "The Extremist", un album de Satriani), "Back To Shalla-Bal" (extraite de "Flying In A Blue Dream" de Satriani) et "Juce" (extraite de "Alien Love Secrets" de Vai).

Touten Toka

Produit français !

Il est possible de choisir parmi quatre types de bolides avant de commencer une course. Si vous choisissez le monster truck, vous serez sûr de : 1/ ne pas être gêné par les concurrents et 2/ ne pas trop déraper dans les virages. En revanche, en optant pour le dragster, vous... verrez bien en y jouant.

Ta mère...

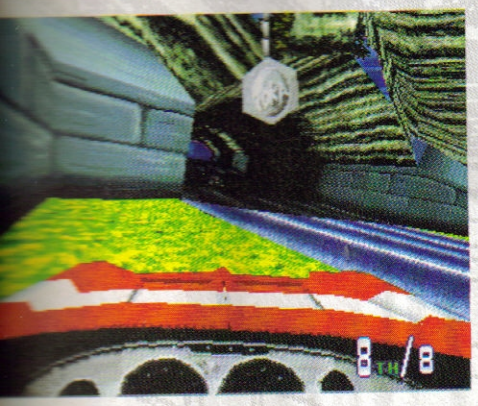
...est tellement grosse, que les tracteurs tombent en panne en essayant de l'écraser"... Les machines à vapeur et sans voile de Burning Road, l'un des jeux phares de l'ECTS de Londres (salon consacré aux jeux vidéo, et qui a eu lieu courant avril à Londres), ne risquent pas de tomber en panne d'essence, elles. La huitaine de bolides qui luttent pour franchir coûte que coûte la ligne d'arrivée des trois circuits prévus n'ont pas de temps à perdre dans les points de ravitaillement. Pourquoi parler de Burning Road après quatre pages consacrées à Formula One ? Tout simplement parce que ces deux titres sont fédérateurs. Annoncés p cet été, ils conviendront autant aux amateurs de sim tions qu'aux fans de jeux d'arcade bénéficiant d'une p en main rapide et aisée.

Living in Paris !

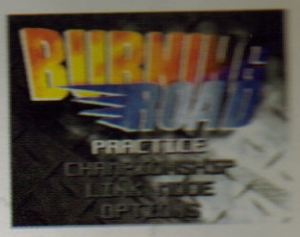
Néanmoins, en ce qui concerne Burning Road, l'intérêt d futur hit distribué par Funsoft, soulignons-le, ne réside seulement dans ses qualités visuelles, auditives et de jou lité exemplaires. "La route qui est en train de brûler" duction littérale qui, de par sa longueur, ne peut se trou sur la jaquette) est un produit 100 % français. Moins d an après l'acquisition d'un kit de développement p PlayStation, Carlo et Lyes (se référer aux fiches signa tiques) sont parvenus à faire l'unanimité sur un salon s en plein cœur de la City qui, habituellement, réserve peu surprises. "Nous voulions fournir un "plus" en matière jeux de courses de voitures sur PlayStation, un Ridge Ra amélioré et sans défauts en quelque sorte !", nous confi ces développeurs au lourd passé vidéo-ludique. Maniac de la gachette, du paddle et des jeux d'arcade "plug & pl (leur expression favorite) jusqu'au bout des ongles, Carl Lyes travaillent depuis six ans dans cet univers. Pour connaisseurs, nous leur devons, entre autres, Lamborgh Turbo Challenge et Legend sur Super Nintendo. La pa même aidé l'équipe de Psygnosis France dans l'élaborat de certains détails du jeu Adidas Power Soccer !

Faire mal à la concurrence

"Burning Road aujourd'hui est un mélange de Daytona U et Sega Rally combinés à la puissance de la console 32 de Sony." La comparaison avec les deux hits de Sega pa inévitable. Et pour cause, puisque nos Frenchies confes



Trois circuits, un mode "reverse" qui propose de revoir le jeu sous un autre angle, à un rythme dépassant les trente images par seconde, des voitures qui s envolent au moindre défaut sur la route, du 1 arcade à go-go... Que demander de plus ?



volontiers et sans honte s'être inspirés de ces titres ! En deux mots et plus, Burning Road reprend le principe du "jeu de bagnoles" dans lequel il faut : 1/ accélérer, 2/ pousser les concurrents dans les orties et 3/ gagner. Une adaptation speed des "Fous du volant" sur PlayStation. "Si l'on se réfère à Ridge Racer de Namco, Burning Road est moins réaliste, plus chaud, plus rapide et fait étalage de plus d'ambiance dans les graphismes et la bande-son". Plus de variété dans les véhicules également, puisque quatre "combat cars" sont à disposition dès le départ : un dragster, une voiture "classique", une voiture à la "Shériff, fais-moi peur !" et un monster truck. L'interactivité naît à partir d'une manette ou d'un volant, pendant que les images défilent à un rythme dépassant les trente images par seconde... Pour plus de détails, il suffit de mémoriser la fiche technique, qui donne un avant-goût de ce que vous verrez dans le prochain numéro de PlayStation Magazine. Car il est évident que nous reviendrons sur Burning Road en large, en long et surtout en travers très bientôt.

Petite fiche technique

- 3 circuits avec de la neige et des statues aztèques.
- 158 000 polygones par seconde.
- Du morphing pour simuler les chocs à l'avant de la voiture.
- Adhérence différente suivant le type de terrain.
- 5 vues interchangeables.
- Des roues qui se voilent au fur et mesure des collisions.
- Son de moto trafiqué en stéréo pour gêner les voisins.
- Mode "replay" avec 7 caméras.
- Mode "link" pour rester fidèle aux jeux de type arcade.
- Une intelligence artificielle poussée, qui fait que premier ou dernier, le conducteur n'est jamais seul sur la route.

"Nous avons choisi Toka, un nom surgi de nulle part qui ne signifie rien, pour faire un clin d'œil aux éditeurs nippons et au monde de l'arcade", confient les développeurs de Burning Road.

"Notre hélicoptère ne se contente pas d'apparitions furtives. Comme dans T2, il passe sous le tunnel et suit la course..."

(Carlo P., développeur de passage sur le stand à l'ECTS de Londres).

CARLO PERCONTI

Prof. : Développeur.
Age : 30 ans.
Surnom : Killer ("J'ai mis beaucoup de temps avant de le trouver", avoue-t-il).
Marque de jeans préférée : "C'est pas moi qui les achète."
Plat favori : Des polygones farcis.
Type de voiture détesté : Les voitures "plates comme des galettes" de Ridge Racer.
Ce qu'il ne faut pas manquer dans Burning Road, selon lui : "Je suis fier de mon avion dans le deuxième niveau, un cesna qui passe au-dessus du conducteur exprès pour le stresser."

LYES BELAIDOUNI

Prof. : Développeur (encore un !).
Age : 26 ans.
P'tit nom : Killer (Il dit l'avoir trouvé avant Carlo).
Marque de jeans préférée : Pantashop.
Plat favori : Du poulet sauce poivre.
Type de voiture détesté : La Citroën ZX (on ne saura pas pourquoi).
Ce qu'il ne faut pas manquer dans Burning Road selon lui : "La ville la nuit et sous la pluie, une mégalopole inspirée de l'univers graphique de Stan Lee dans les aventures de 'Spiderman'."

Smaïn créateur de jeux vidéo

© D. TÉNÉ / T. NOKIN

Smaïn, l'acteur, le comique, la vedette devenue créateur de jeux vidéo ? Vous ne rêvez pas, mais il s'agit là de fiction et de son tout dernier film dans lequel, acteur, réalisateur, il se glisse sous les traits d'un créatif de talent. Original, et il n'en fallait pas plus pour piquer notre curiosité. Smaïn dans PlayStation Magazine, allez, c'est parti, moteur !

PROPOS RECUEILLIS PAR DAVID TÉNÉ

PlayStation Magazine ▸ Comment t'est venue cette idée de jouer le rôle d'un créateur de jeux vidéo dans "Les deux papas et la maman" ?

Smaïn ▸ Pendant la préparation, j'ai visité une société de production dans laquelle travaillait un jeune beur concepteur de jeux vidéo. Ça m'a inspiré, et on a trouvé avec les scénaristes que c'était une profession extrêmement moderne. D'ailleurs, j'ai remarqué qu'il y avait beaucoup de jeunes de la nouvelle génération, dont des beurs, dans ce domaine. J'avais envie de donner à Salim – le héros du film, NDLR – un profil positif. Car tu sais, les gens ont tendance à nous prêter plus souvent de mauvaises que de bonnes intentions.

PM ▸ Pourquoi le prénom de Salim ? Tu as dans ton entourage quelqu'un qui porte ce prénom ?

S ▸ Absolument pas... On s'est inspiré d'un personnage réel pour l'idée du créateur de jeux vidéo, mais pas pour le prénom. Tu sais, le cinéma, c'est une part de réel, une part de fiction.

PM ▸ Justement, quelle est la part de réel et la part de fiction dans le film ?

S ▸ J'en avais marre de donner une image péjorative du beur et de l'Arabe. Pour la première fois, on voit un film populaire dans lequel un Arabe joue un rôle profondément positif. Ce qui est extraordinaire dans ce film, c'est tout de même que je fais un enfant à Arielle Dombasle ! Au-delà du rire, ce que je voulais faire

© D. TÉNÉ / T. NOKIN

© D. TÉNÉ / T. NOKIN

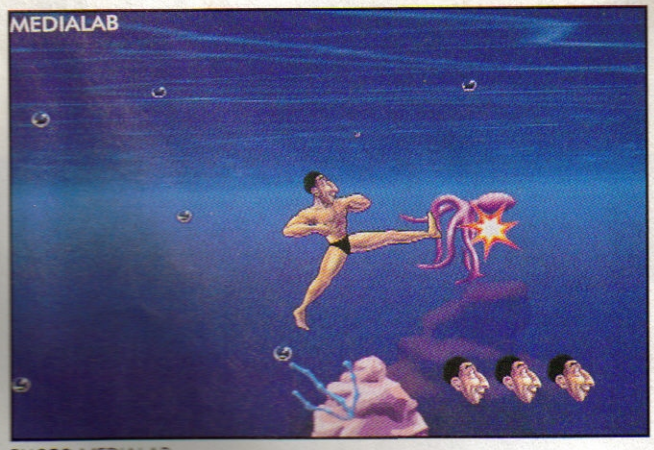


PHOTO MEDIALAB

PHOTO MEDIALAB

"Ma Station, je l'ai donnée sinon j'aurais passé mes journées dessus"

passer, c'est que le beur de la seconde génération a son rôle à jouer. Une Française, Arielle, demande au meilleur ami de son mari de lui faire un enfant... Tu vois le message !

PM Salim, c'est un peu toi ?

S Je ne peux pas vraiment te dire. Ce qui est vrai, en revanche, c'est que je suis un vrai déconneur ! Salim est un gars qui est entre l'adolescence et l'âge adulte. Comme moi... Je me balade encore entre l'enfance et l'âge adulte. Cet état est renforcé dans le film par le fait que je ne sache pas nager. Aujourd'hui, je suis partagé entre l'homme d'action qui monte un film et l'innocence de l'enfant que je suis encore.

PM Est-ce que l'enfant Smaïn joue aux jeux vidéo ?

S Pas vraiment... Je suis plutôt de la génération flippers. Eh, j'ai 38 ans ! Et puis, il faut avouer que je n'ai pas vraiment le temps... Tiens, regarde : on m'a offert une PlayStation. Je me suis bien marré, mais j'ai été obligé de vite la donner à mon petit cousin, sinon j'aurais passé mes journées dessus ! Je reconnais que c'est passionnant, mais bon... Je préfère encore jouer avec un Game Boy que je peux emporter partout avec moi. Je me souviens d'un trajet en avion pendant lequel je n'ai pas vu le temps passer grâce à mon Game Boy !

PM Qu'est-ce que tu penses de Ridge Racer ?

S C'est fantastique. On s'y croirait vraiment. Mais je vais t'avouer un truc : je préfère la version avec le volant qu'on trouve dans les salles d'arcade...

PM Et de Toh Shin Den ?

S Ah là là ! Je vais te dire ce que je ressens : il y a une projection totale dans ce genre de jeux. On n'est plus deux à jouer, on est trois : toi, moi et la machine. C'est-à-dire qu'on se tape dessus par l'intermédiaire d'une console de jeu. Je cherche à te tuer... poliment. En fait, c'est très hypocrite...

PM Tu ne préfèrerais pas que les gens se battent sur une console plutôt que dans la rue ?

S Vois aussi les choses dans l'autre sens. Quand tu éteins la console, est-ce que ça ne te donne pas envie de mettre tout ça en pratique ? C'est un problème que l'on rencontre à chaque fois qu'il y a projection. Regarde dans le cinéma. Regarde ce qu'a donné "Tueurs nés"... Mais attention, je ne dis pas que ce n'est pas bien : je suis le premier à me laisser prendre au jeu. Je pense simplement que c'est comme la télévision. Il faut consommer avec modération.

PM Toh Shin Den, c'est violent ?

(Long moment d'hésitation.)

S À outrance, oui. Il ne faut pas s'accoutumer...

PM J'ai l'impression que tu gardes une certaine distance par rapport aux jeux vidéo...

S Je vais te dire : je trouve qu'il y a un énorme problème d'incommunicabilité dans les jeux vidéo. C'est

Il aura fallu trois mois à Medialab – une filiale de Canal – pour réaliser les écrans du jeu "conçu" par Smaïn dans les "Les deux papas et la maman".

une horreur... Quand tu joues seul et que tu gagnes, tu es le seul à savoir que tu as gagné...

PM ▸ Mais quand tu joues en réseau ou sur Internet ?

S ▸ Oui, mais ça reste virtuel. Tu ne vois pas les autres. Tu as besoin de te montrer, quand tu gagnes ! En finale de Coupe d'Europe, l'équipe championne, qu'est-ce qu'elle fait ? Tu crois qu'elle rentre dans les vestiaires tout de suite ? Bien sûr que non ! Elle fait le tour du terrain. Elle se montre... On a besoin de montrer sa satisfaction. C'est ce qui nous donne confiance... Gagner en jouant seul devant sa console, ça n'a aucun intérêt. Tu es le seul à gagner et à savoir que tu as gagné. C'est une satisfaction personnelle. Et du coup, tu t'introvertis. Tu crées ton propre monde et tu ne communiques plus. En mathématiques, ça s'appelle une réflexivité. La vraie satisfaction, c'est quand tu gagnes et qu'on te voit gagner.

PM ▸ La solution, ce serait d'organiser un championnat géant ?

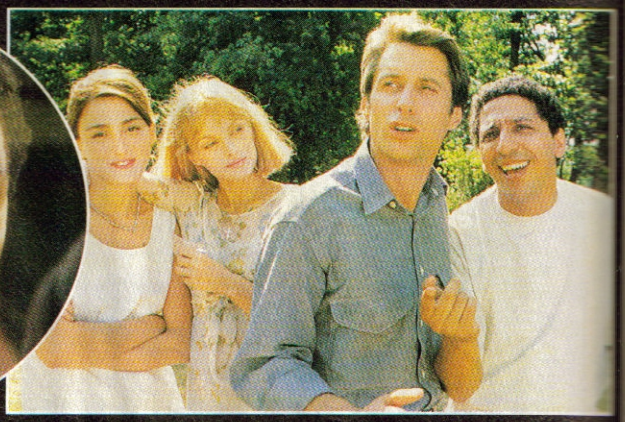
S ▸ Imagine un grand terrain de foot avec onze joueurs de chaque côté et un écran géant en plein milieu sur lequel ils s'affronteraient...

PM ▸ En gros, tu es contre le plaisir solitaire ?

S ▸ Oui. Parce qu'il arrive un moment où ça fait mal aux mains !

LE FILM

Delphine (Arielle Dombasle) et Jérôme (Antoine de Caunes) forment un couple heureux. Enfin presque : ils ne peuvent pas avoir d'enfants, car Jérôme est stérile. But du jeu : convaincre Salim (Smaïn), le meilleur ami de Jérôme, de leur filer un "coup de main". Une petite contribution à une noble cause. C'est là que les ennuis commencent : ce qui est au départ une pure formalité (demander un service (!) à son meilleur ami) devient un véritable cauchemar ! Comment présenter les choses à Salim, un jeune homme impétueux, dragueur comme pas deux et d'une culture complètement différente ?



L'AVIS DE PLAYSTATION MAGAZINE

Ne vous fiez pas aux apparences : c'est vrai, le titre du film n'est pas très engageant. Les premières minutes sont même carrément inquiétantes. Arielle Dombasle et Antoine de Caunes n'ont pas vraiment l'air à l'aise dans leurs baskets, et la mayonnaise a du mal à prendre. Jusqu'aux premières interventions de Smaïn, qui se révèle être un bon vivant plein d'énergie et très brillant. Son métier ? Créateur de jeux vidéo. À ce moment-là, le rythme s'accélère, et on commence à se dire qu'on va passer un bon moment. Ce qui d'ailleurs se confirme par la suite, non sans nous laisser songeurs. Smaïn réussit en effet le double exploit de nous faire marrer tout en traitant un sujet encore tabou : l'insémination artificielle.

TÉNÉ / T. NOKIN

DR

C'est bientôt les grandes vacances... Mais ce n'est pas une raison pour s'endormir sur ses lauriers ! Pour ce troisième numéro de PlayStation Mag, nous nous sommes défoncés pour vous trouver des astuces qui font que vous exploiterez vos jeux à 200 % ! Ainsi, vous pourrez explorer de fond en comble Assault Rigs grâce aux cheats codes et aux codes des niveaux divulgués, terminer votre visite "doomiesque" en allant vous requinquer dans une boîte de nuit infestée de streumons de tous poils... Les poètes du ring ne seront pas en reste non plus, avec la totale sur Toshinden 2 et le très précieux Street Zero. Alors si après ça, vous trouvez le moyen de vous plaindre, consultez un médecin !

ASSAULT RIGS

Les codes des niveaux

Les codes suivants seront à entrer dans le menu des Passwords.

2- Next Gen : □ ✕ □ ✕ △ □
3- This Way : △ □ □ ○ ○ △
4- JoyJoy : △ □ △ △ ○ △
5- Noddy : △ □ △ △ ○ △
6- Wastelands : △ □ ○ ○ ✕ □
7- Vertigo : ✕ □ □ □ ○ △
8- Gem Tower : △ □ ✕ □ △ △
9- Bridge : □ △ □ ✕ △ ✕
10- Obliterate : △ △ ○ □ ✕ □
11- Arena : △ △ ✕ △ ○ □
12- PBM : ○ □ △ △ △ ○
13- Ramps : △ □ ○ ✕ △ □
14- Oasis : △ △ ✕ □ □ ✕
15- Halls : ○ ✕ △ △ △ △
16- Coaster : ○ □ ○ ○ ○ □
17- Mine : △ △ △ ○ △ □
18- Look Up : □ ○ □ ✕ □ △
19- Deadline : ✕ ✕ □ ✕ △ ○
20- Fort : ✕ □ ✕ △ △ □
21- Stairway : △ □ △ □ △ △
22- Park a lot : □ □ △ ○ □ △
23- Zam Cam : ○ ✕ ✕ ✕ ✕ △
24- Stout Me : □ □ □ △ △ △
25- Wild : □ □ □ □ ○ □
26- Oil Rig : □ ○ ○ ✕ □ ✕
27- Rightway : ✕ ○ □ △ △ □
28- Waste 2 : □ ○ □ □ □ □
29- Dodge : △ □ ○ ✕ ○ ○
30- Air : □ ○ ✕ ○ ✕ □
31- Jump : ○ □ ✕ △ ○ △
32- Room 101 : △ □ ✕ ○ □ ✕
33- Firepower : ✕ ✕ △ ✕ ✕ □
34- Wave : ✕ ○ □ ○ ○ □
35- Push Off : ○ △ ✕ △ ✕ △
36- Perimeter : ✕ △ △ ✕ ✕ □
37- Spiral : ✕ △ △ ✕ △ □
38- Bounce : ○ ✕ △ △ □ △
39- The Castle : □ △ □ △ □ ✕
40- Fortress : □ ✕ △ ✕ ✕ △
41- Lifts Ahoy : △ ✕ △ ○ □ ✕
42- Push Me : ○ ✕ △ ○ △ □

Pour avoir toutes les armes

Pendant une partie, sans faire la Pause, faites

◀ ▶ ◀ ◀ ▶ ◀ ▶ ▶
▲ ▼ ▲ ▲ ▼ ▲ ▼ ▼

Si l'astuce est déclenchée, une inscription apparaîtra sur l'écran.

Pour être invulnérable

Attention, pour activer cette astuce, il faut d'abord effectuer le code des armes. Pendant une partie, faites :

◀ ✕ ◀ ✕ ◀ ◀
✕ ▶ ✕ ▶ ✕ ✕

Là encore, si l'astuce est déclenchée, une inscription apparaîtra sur l'écran.

RIDGE RACER REVOLUTION

Pour jouer avec des petites voitures

suffit de faire un "perfect" au Galaga. Bien sûr, cet exploit est pas à la portée de tout le monde, c'est la raison pour quelle je vais vous filer un tips. Lors du Galaga, maintenez s boutons suivants enfoncés :

R 1 L 1 ▼ △ SEL.

ous aurez alors un laser qui ira tuer directement les petits aisseaux. Commencez une partie, et vous verrez que ésormais il sera possible de jouer avec des petites voitures.

Faites l'astuce, vous gagnerez aisément au Galaga.

La maniabilité des voitures, ainsi que leurs formes, ont changé.

Si vous avez déjà la voiture noire, elle aussi changera de forme.

Idem pour la voiture blanche.

Pour jouer avec la Racing Kid (la voiture noire en plus petite)

Il faut avoir la voiture noire et la voiture blanche. Mettez-vous en mode "Advanced" et en "Time Trial". Maintenant, bonne chance pour la battre !

Le mode "miroir"

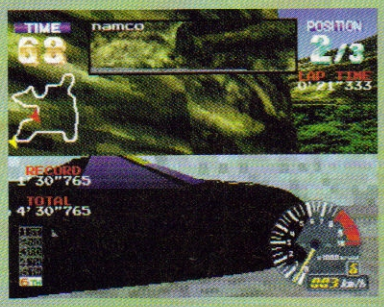
Lors du départ, sans aller toutefois trop loin, revenez en arrière et traversez le mur à environ 80 km/h. Vous aurez alors la surprise de rouler sur un circuit inversé.

Les circuits Extras

Lorsque vous terminez premier à tous les circuits de base, vous avez désormais la possibilité de jouer avec les circuits "Extras", tout comme la première version de Ridge Racer. Vous partez cette fois-ci de la fin du circuit que vous choisissez.

Choix des périodes de conduite

Une fois que vous terminez premier aux circuits normaux et extras, une option apparaît dans le menu principal des options et vous donne la possibilité de choisir votre période de conduite.



Pour jouer avec la voiture noire

Mettez vous en "Time-Trial" et battez la voiture jaune et noire.

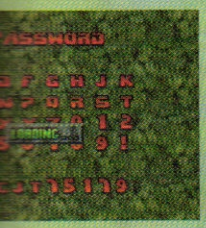
Pour jouer avec la voiture blanche

Accrochez-vous, car il faudra seulement battre la voiture jaune et la voiture blanche en "Time-Trial" et en mode "Expert".

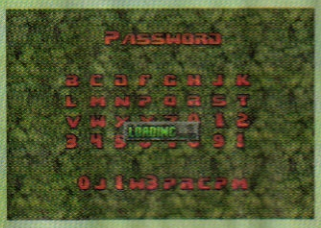
DOOM

Les niveaux inédits

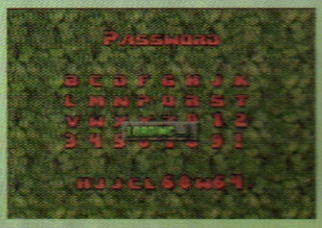
ss
tery :
179



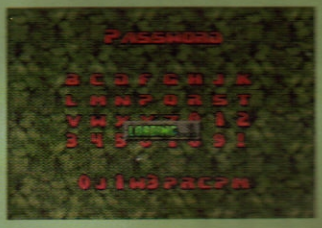
The Military Base :
0J1W3PRCPM



The Marshes :
HJJCL68W64



The Mansion :
0K2V4NQBNL



Club Doom :
HKKBM57V53

STREET FIGHTER ALPHA

Pour jouer avec Dan

Allez à l'écran de sélection des personnages et mettez le curseur dans la première case (à gauche) où se trouve un point d'interrogation. Maintenez le bouton L 2 enfoncé, et pressez successivement les boutons suivants : △ ○ ✕ □ △

Si vous réussissez la manipulation, Dan se manifestera.

Pour jouer avec Gouki

Dans la case "?", maintenez L 2 puis faites :

◀ ◀ ◀ ▼ ▼ ▼ □ △

Pour jouer avec Vega

Dans la case "?", maintenez L 2 puis faites :

◀ ◀ ▼ ▼ ◀ ▼ ▼ ○ ✕

Les coups des personnages secrets

Vega

Arrière un moment, Avant+Poing.
Arrière un moment, Arrière, Avant+Pied.
Bas un moment, Haut+Pied.
Bas un moment, Haut+Poing+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas+Poing.
Arrière un moment, Avant, Arrière, Avant+Poing.
Arrière un moment, Avant, Arrière, Avant+Pied.

Dan

Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas+Pied.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.

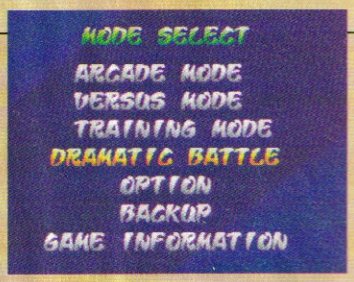
Gouki

Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Diagonale avant haut+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Diagonale avant haut+Poing+Pied.
Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, faites cette manip. deux fois+Poing. Cet enchaînement peut aussi se faire avec Poing+Pied.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Bas+Poing.

Pour jouer en Dramatic Mode

Il faut terminer le jeu en difficulté "six étoiles" avec Ken. Même si vous perdez des crédits, ce n'est pas grave. Une fois la mission accomplie, recommencez une partie. Cette fois-ci, une nouvelle option est apparue, c'est le "Dramatic Mode". Vous pourrez jouer à deux avec Ken et Ryu contre de Vega.

Vous avez droit à une zolie photo lorsque vous terminez le jeu.



Recommencez une partie, une nouvelle option apparaît : le "Dramatic Mode".

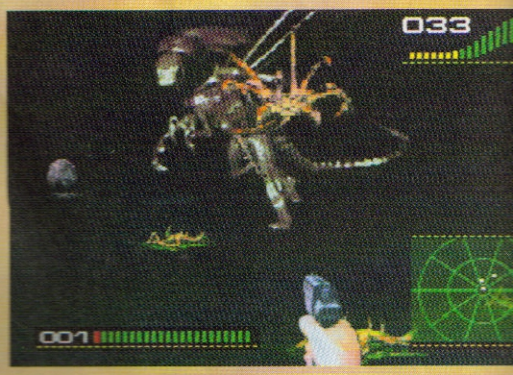
Voilà ce qui vous attend. Attention, car vous n'avez qu'une barre d'énergie pour deux !

ALIEN TRILOGY

Pour sauter les niveaux

Allez dans le menu des Passwords et entrez le code suivant : G0LVL suivi du numéro du niveau que vous désirez atteindre. Puis commencez une partie.

Voici un exemple de niveau à inscrire.



En exclusivité, voici le dernier niveau, avec bien sûr la reine des Aliens.

TOSHINDEN 2

Pour jouer avec Uranus et Master sans terminer le jeu

À la page de présentation, juste au moment où les options scrollent, faites très rapidement la manipulation suivante :

L 1 L 2 △ R 1 R 2 □

Si la manip. fonctionne, le curseur changera de couleur et sera en bleu au lieu d'être blanc. Allez ensuite dans l'écran de sélection des personnages, et une fois dans la case "?", pressez le bouton Select afin de ralentir la cadence des successions des personnages.

Juste à ce moment-là, commencez la bidouille.

Le curseur a changé de couleur.

Pour jouer avec Vermilion et Sho sans terminer le jeu

Après avoir fait l'astuce pour jouer avec Uranus et Master, commencez une partie puis faites Pause. Faites Reset en utilisant le menu, cela fera que vous reviendrez sur l'écran de présentation où les options scrollent. À ce moment-là, faites à la seconde manette : □ R 2 R 1

△ L 2 L 1

(le tips précédent mais inversé). Si vous êtes un as du paddle, le curseur deviendra rouge. Il faudra alors encore aller dans l'écran de sélection des personnages et presser le bouton Select une fois que vous êtes dans la case "?" pour pouvoir prendre Sho ou Vermilion.

Faites Pause puis allez dans Reset.

Une fois l'astuce exécutée, le curseur deviendra rouge.

Pour accéder à un nouveau mode

Ce mode permet de déclencher des furies cachées en pressant les boutons R 1 R 2 simultanément.

Il faut finir le jeu avec Vermilion en level 5 minimum, en ne perdant aucun continue. Lorsque vous reviendrez sur la page de présentation du jeu, le curseur sera vert.

Les coups d'Uranus

▶ ◀ ▶ ◀ + □ ou △

▶ ▼ ◀ + ✕ ou ○

▼ ◀ ▶ + □ ou △

▼ ◀ ▶ + ✕ ou ○

Super move 1 : ✕ ○ □ △

Super move 2 : ▼ ◀ ▶ ◀ ▲ ▼ ◀ ▶

Les coups de Master

▶ ◀ ▶ ◀ + □ ou △

▶ ◀ ▶ ◀ + □ ou △

▼ ◀ ▶ + □ ou △

▶ ▼ ◀ + □ ou △

Super move 1 : ✕ ○ □ △

Super move 2 : ▼ ◀ ▶ ◀ ▲ ▼ ◀ ▶

NEED FOR SPEED

Pour piloter sur le circuit "Lost Vegas"

Mettez-vous dans le mode "Tournament" et entrez le mot de passe suivant : TSYBNS.
Lorsque le menu de sélections des circuits apparaîtra, vous verrez que parmi eux se trouve une piste inédite : Lost Vegas.

Entrez TSYBNS en Password du mode "Tournament".

"Lost Vegas" est désormais sélectionnable.

Pour jouer avec un prototype

Après avoir entré le code décrit plus haut, sortez du mode "Tournament" en choisissant un autre mode de jeu. Au moment de sélectionner votre voiture, maintenez enfoncés les boutons L 1 R 1 et validez avec le bouton ⊗

Allez dans un autre mode de jeu, maintenez les boutons L 1 R 1 enfoncés, la "Warrior" sera disponible ensuite.

Pour jouer en mode "Rally"

Il suffit, sur l'écran de sélection des circuits, de maintenir enfoncés les boutons L 1 R 1
L'inscription "Rally" apparaît derrière le nom du circuit.

Si vous effectuez la manip. décrite plus haut, le mot "Rally" viendra se greffer à la fin du nom du circuit.
Pour jouer sur le circuit "Oasis"
Mettez-vous sur le circuit "Rusty Springs", puis maintenez encore enfoncés les boutons L 1 R 1
Le circuit Oasis apparaîtra.

Mettez-vous sur le circuit "Rusty Spring", puis maintenez L 1 R 1

Le circuit "Oasis" apparaît alors.

GOAL STORM

Pour jouer avec des têtes genre "Ile de pâques"

À la page de présentation, faites la manipulation suivante :

▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ □ ○

Camera Mode

Encore à la page de présentation, faites

▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ △

Des cris de foule confirmeront que le tips est enclenché.

OFF WORLD INTERCEPTOR

Pour avoir un maximum de pognon

À l'écran des options, répétez la séquence suivante cinq fois :
□ ⊗ △ ensuite □ ⊗ ○ L 1
Faites six fois cette séquence
□ ⊗ △ puis L 1
Si vous n'êtes pas manchot, vous entendrez un petit bruit.
Ensuite, lorsque vous commencerez une partie, vous verrez que vous ne serez plus un petit minable SDF cosmique !

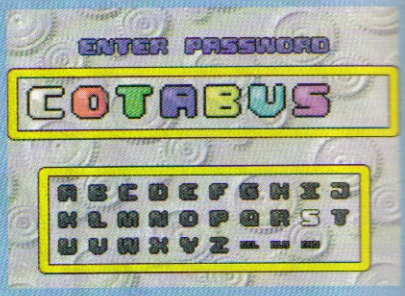
C'est à cet écran qu'il faut commencer l'astuce.

Grâce au fric, à vous les femmes et le succès !

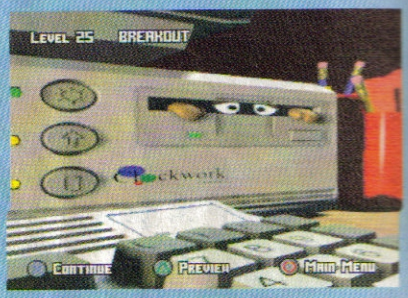
LEMMINGS 3D

Voici quelques Passwords bien pratiques pour terminer le jeu

Level 2 : blimbing
Level 3 : fanagalo
Level 4 : dricksie
Level 5 : kurtosis
Level 6 : gregatim
Level 7 : wallaroo
Level 8 : aventail
Level 9 : gazogene
Level 10 : jingbang
Level 11 : diallage
Level 12 : bunodont
Level 13 : nainsook
Level 14 : yakimona
Level 15 : fumitory
Level 16 : cingulum
Level 17 : beslaver
Level 18 : anableps
Level 19 : quincunx
Level 20 : tarlatan
Level 21 : kamacite
Level 22 : gummosis
Level 23 : prodnose
Level 24 : ngultrum
Level 25 : cottabus



Les codes sont à entrer dans ce menu.



Voilà un petit aperçu du dernier stage.

CYBER SLED

Pour jouer avec de nouveaux Sleds

Sur la page de présentation où est inscrit "Push Start Button", faites ▲ ◀ ▼ ▶ △ ▲ ▶ ▼ ◀ ▲ ○

Ensuite, allez dans le menu de sélection des Sleds, et faites-les défiler. Vous verrez que de nouveaux modèles seront disponibles.

À la page de présentation, faites la manip.

Des nouvelles machines de mort vous attendent.

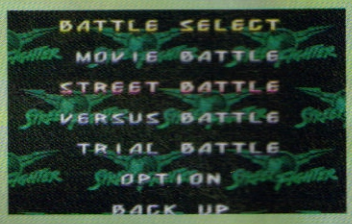
STREET FIGHTER THE MOVIE

Pour jouer avec Akuma

Allez dans le menu de sélection des personnages, puis placez le curseur sur Guile.

Une fois cela effectué, faites vite

▲ R 1 ▼ L 2 ▶ L 1 ◀ R 2



Mettez-vous en mode "Street Battle".

Faites la manipulation très rapidement, une fois placé sur Guile. Akuma apparaît alors.

WARHAWK

Les codes des niveaux

Canyon : □ □ ○ ✕ △ ✕ ○ △

Airship : ✕ △ △ ✕ ✕ ○ ○ □

Vulcan : ○ □ □ ○ ○ ✕ △ ○

Gauntlet : □ ✕ ✕ ○ □ ○ △ ✕

Stormland : □ ○ △ □ ○ ✕ ✕ △

STARBLADE ALPHA

Pour avoir un tir continu

À l'écran-titre, faites ▲ ▲ ▼ ▼ ○ △ □

Les manipulations sont à effectuer sur cet écran.

Pour avoir des continues infinis

Toujours au même écran, faites

▲ ▶ ▼ ◀ ✕ ✕

THUNDERHAWK 2

Les codes

Les codes suivants sont à entrer dans le menu des Passwords.

OBHB0VTBEFDU201
A7GRSUI7EJD63V2
VFHRSV3FEBDU5RQ
FNGBSV8UEFD2472
J3FFSVTIAJDA4S2
F7EVSEMEMJCE5IA
MFEFSU9QINAE59A
HBE3SENQMJCA4A2
9VDPS1O5IRAM45A
AJCT50N1U7EM452
8BDPSLJ9UVEE5HA
S3CL4861RFMM59Q
4JA54OUH7J6A4DI
OVPK40QT7R6I5N2
9JO440T13U6A5PQ

73HJSVVBEEDQ3RI
6VGVSUDVEND2211
VFHBSV76EBD651Q
B7FRSV6EAFDE53I
KBFNSVTIAJDM4FI
5JEVSAFGMJCA4PA
L3EJSAJIMNCM4LI
K3D5SU49IRAA51A
27C948ILRBME56I
K7CTSH99U3EA4ST
FRCD48C1RFMA5R2
2JB140U17F6E5DA
VFP44OU57N6M5JI
8NPK40QT3Q6E5EI

Pour voir la démo finale

1NOK20T5326M4MA

Voici une des images de la démo finale !

Après une démo morbide au cours de laquelle l'héroïne découvre d'horribles cadavres jonchant les couloirs de l'hôpital de son père, un grand chirurgien, la voilà tranportée au beau milieu d'un manoir dont elle n'est pas prête de sortir. C'est son père qui a imaginé la farce et qui va d'ailleurs la harceler par des flashbacks pendant tout le jeu. Le but est donc de trouver ce fantôme malfaisant et de lui loger une balle entre les deux yeux.

Olivier Prézeau

Pour bien commencer, allez donc faire un tour à gauche de cette salle à manger, vous trouverez des escaliers. Montez et ouvrez la porte en face, vous trouverez un MEUBLE À TIROIRS (photo 1). Si vous ouvrez le premier tiroir, vous gagnez un PARCHEMIN sur lequel rien n'est écrit. Vous pouvez alors redescendre dans la salle à manger et mettre CE PARCHEMIN vierge dans l'assiette contenant le liquide qui se tranforme en sang quand on le regarde de près. Vous verrez alors apparaître le message suivant : « IV - II ». Il faut alors remonter dans la chambre avec le MEUBLE À TIROIRS. Ouvrez le quatrième tiroir, puis le deuxième. Vous découvrirez une sorte d'OUVRE-BOUTEILLE qui vous servira plus tard (photo 2). Avant de sortir de cette pièce, allez faire un tour vers la cheminée, il y a une CLEF. Redescendez (la porte en haut de l'escalier sur votre droite ne sert à rien) et retournez dans la salle à manger en allant tout droit. Utilisez la CLEF pour ouvrir la porte en face de vous. Vous découvrez une salle avec un cadavre dont le bras – disons ce qu'il en reste – est scellé dans le mur (photo 3). Faites le tour vers la gauche pour voir ce qui se passe de l'autre côté de ce mur. Vous découvrez une boîte avec un levier et deux chiffres. Vous devez vous arranger pour faire apparaître les chiffres 7 et 8, débrouillez-vous avec le levier, c'est une question d'adresse quand on a compris que le deuxième chiffre est déduit du premier auquel on ajoute 1 (photo 4). Quand 78 est enfin apparu, la boîte s'ouvre, et vous pouvez prendre la BAGUE qui s'y trouve. Retournez dans la salle à manger et filez à nouveau vers l'escalier de tout à l'heure. Au lieu de monter, tournez à droite pour trouver le tonneau de vin (photo 5). Si vous essayez de continuer votre chemin. à droite du tonneau, des pics vous menacent dangeureusement et vous bloquent le passage. Utilisez l'OUVRE-BOUTEILLE trouvé dans le tiroir sur le robinet du tonneau, cela bloquera les pics et vous pourrez passer et poursuivre votre chemin en descendant les escaliers de pierre. Vous trouvez une porte avec un 78, hasard ! Placez la BAGUE trouvée dans la boîte précédemment dans la serrure, et la porte s'ouvrira, bingo ! Après avoir été poursuivie par un gros rocher qui roule dans les escaliers, ça arrive, vous voilà dans une salle avec un TABLEAU. Approchez-vous, regardez le de près et notez bien ce que vous voyez : un poulet au nord, un lapin à l'est, un cerf au sud et un cheval à l'ouest. Allez vers le tourniquet à gauche dans cette même chambre. Arrangez-vous pour le tourner dans le même sens que celui du tableau avec le poulet au nord, etc (photo 6). Si vous n'avez pas deux mains gauches, vous pourrez faire s'ouvrir la porte de la chambre. Dans la salle suivante, ouvrez la porte sur la gauche et prenez la clef sur le cadavre, il n'en aura plus besoin ! Retournez dans la première salle, celle du tableau. Utilisez la clef sur la table au petit tiroir, et vous pourrez l'ouvrir pour gagner un beau LIVRE relié (photo 7). Allez

Photo 1

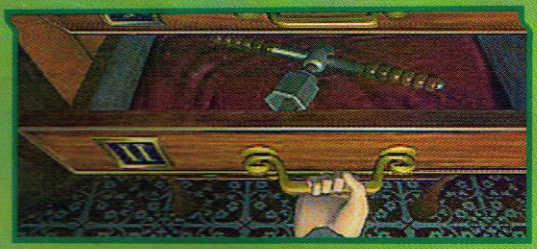


Photo 2

Photo 3

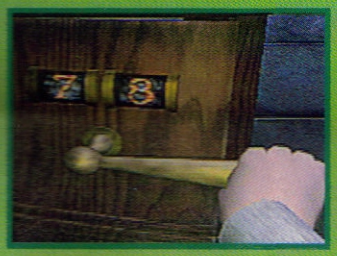
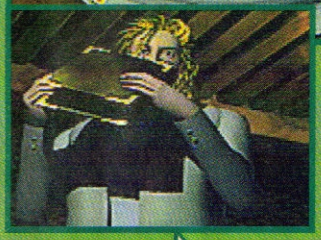
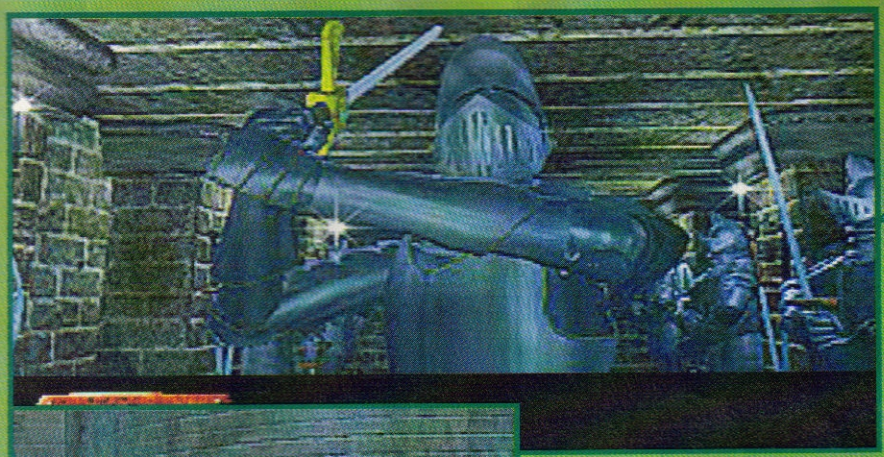


Photo 4

5

6

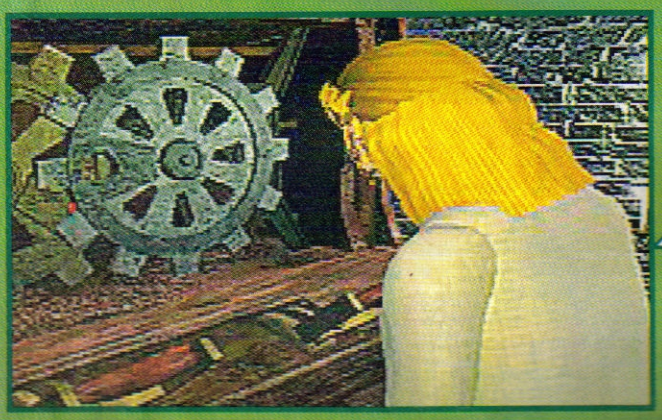

7



8

9

dans la salle suivante, et placez le LIVRE dans la bibliothèque : un escalier apparaît. Prenez cet escalier, et vous voilà dans une petite salle ronde, vous êtes enfermé, c'est chouette ! Devant vous, un tourniquet en forme de volant que vous allez tourner. Selon le nombre de tour (à vous de le trouver) , la porte s'ouvre sur de nouveaux passages. Arrangez-vous pour ouvrir la porte menant à un escalier qui descend vers une salle ou trônent plusieurs armures. Méfiez-vous, une de ces armures vous regarde ! Elle va même vous attaquer. Vous entrez dans l'unique phase d'action du jeu, une phase à la Dragon's Lair dans laquelle vous devez appuyer sur la touche qui apparaît à l'écran avec un bon timing. Attention, c'est plutôt difficile à gérer : il faut attendre de voir apparaître par exemple O en bas de l'écran, et immédiatement vous appuyez sur O, ni avant, ni après (photo 8). À chaque fois que vous ratez, vous tombez dans un puits et devez recommencer le combat à zéro, ce qui vous fait perdre un temps précieux. Comme on est plutôt sympas, voici l'ordre des quatre touches qui vous seront demandées, comme ça, vous serez prêts : curseur gauche, curseur droit, curseur gauche et bouton O. Lorsque vous sortez vainqueur du combat, vous gagnez une ÉPÉE. Remontez alors dans la salle ronde avec le volant. Tournez-le pour découvrir un nouveau chemin qui vous mènera vers l'extérieur par un grand escalier. Dans le jardin, utilisez l'ÉPÉE sur la première porte que vous trouvez. Après l'avoir ouverte, montez tout en haut dans l'observatoire d'étoiles. Vous trouvez une LUNETTE qui vous permet d'associer une couleur à des constellations, les signes du zodiaque. Mémorisez uniquement la couleur du Sagittaire, le vert et celle du Poisson, le bleu. Redescendez dans le jardin. Allez à la STATUE DU SAGITTAIRE et appuyez sur le bouton vert . Pour la STATUE DU POISSON, appuyez sur le bouton bleu (photo 9). La fontaine va se vider et remplir le bassin situé dans le sous-sol. Foncez-y en redescendant par les escaliers menant à la petite salle ronde. Vous voilà à nouveau enfermé. Tournez le volant pour pouvoir descendre l'escalier menant dans une salle souterraine avec le bassin qui vient de se remplir avec l'eau de la fontaine de tout à l'heure. Cela a fait monter un COFFRE que vous pouvez ouvrir pour vous emparer du PISTOLET qui s'y trouve (photo 10). Remontez dans la salle ronde, hop là, encore enfermé, décidément ! Maintenant, tournez le volant pour découvrir un vitrail qu'il faut briser d'un coup de PISTOLET. Vous pouvez monter vers un étrange couloir en pierre qui se révèle être un cul-de-sac. Vous ne pouvez plus sortir, vous êtes coincée! Cherchez un passage secret se trouvant sur le mur de gauche quand vous tournez le dos à la porte par laquelle vous êtes arrivée. Vous voilà devant le dernier puzzle du jeu, un système d'engrenage (photo 11).



11

Amusez-vous un peu, et arrangez-vous pour faire coïncider les deux points rouges, ce n'est pas trop difficile. Si vous réussissez vous voyez apparaître un escalier allez devant le PORTRAIT de votre mère et regardez -le. Vous voilà transportée devant la réincarnation de votre père qui se révèle être un descendant très fidèle de Dracula. Il commence à vous prendre la tête, alors dépêchez-vous d'utiliser le PISTOLET pour le faire taire à jamais, pas de pitié (photo 12).

12

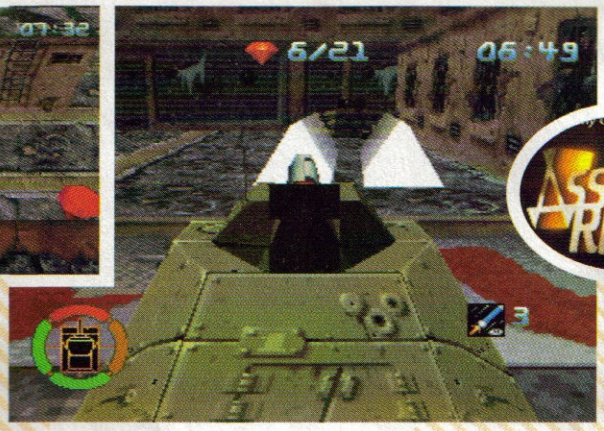
N'attendez-pas trop longtemps qu'il se transforme en vampire, vous ne verriez pas la bonne fin. Voilà, c'est fini ! (photo 13)

Dans ce numero, vous l'avez certainement constate, nous avons tenu compte de vos multiples requetes quant à l'agencement du magazine et du CD-Rom. À propos de ce dernier, nous vous avons preparé pas moins de 5 demos entierement jouables ! Oui, vous avez bien lu : 5, pas une de moins. Vous retrouverez ainsi, manette en mains, les plus gros titres de ces dernieres semaines sur votre votre propre console. Merci qui ?!

Des démos EXPLOSIVES

ASSAULT RIGS

EDITEUR : PSYGNOSIS.
GENRE : COMBAT DE CHARS EN 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE



Le monde n'est plus le même depuis que la "réalité virtuelle" est entrée dans les mœurs de tous les habitants de la planète... Assault Rigs, à la manière de "Tron", va vous permettre de véritablement vous immiscer dans cet univers cybernétique parallèle. À bord d'un char conçu entièrement autour de votre plastique corporelle, vous devrez détruire tout ce qui se présentera sur votre chemin. Armes et autres boucliers seront au rendez-vous, pour encore plus de plaisir, dans ce labyrinthe au relief tarabiscoté ! Du grand art et des images plein les yeux !

Contrôles

R2 : Sélection des armes (bouton Croix pour choisir)
Carré : Permet de changer les vues (6 au programme)
Croix : Tirer
Triangle : Freiner ou se rétablir des renversements périlleux
R1 et L1 : Déplacement latéral
Les boutons Start ou Select permettent de quitter le jeu
Le pavé de direction servant évidemment à avancer dans le jeu.

Informations complémentaires

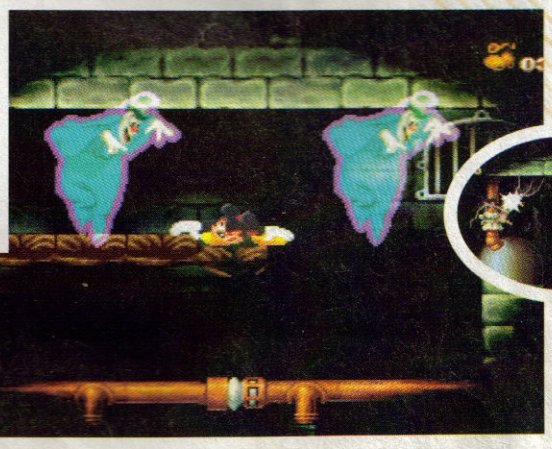
Assault Rigs, c'est, en version complète, 40 niveaux proposant presque à chaque fois des chars différents, des caméras placées à des endroits judicieux pour mieux vous faire apprécier les alentours, de très nombreuses armes, 13 pouvoirs spéciaux, 40 ennemis différents, de la 3D comme vous en avez rarement vue, ainsi qu'un système de mots de passe en guise de sauvegarde. De plus, un mode "link" (pour relier deux consoles entre elles) est possible et apporte 16 niveaux inédits supplémentaires.

TIPS

Songez donc à faire un tour du côté de nos versions longues, vous pourriez bien trouver de quoi utiliser de nombreuses armes dans cette démo d'Assault Rigs. Ne manquez donc pas le coche (expression pittoresque s'il en est) !

MICKEY'S WILD ADVENTURE

EDITEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GENRE : ACTION / PLATES-FORMES
PROGRAMME : DEMO JOUABLE



L'un des jeux les plus appréciés sur 16 bits débarque sur PlayStation. Dans ce pur jeu de plates-formes/action, vous devrez aider ce pauvre Mickey qui, une fois de plus, doit partir à la rescousse de sa douce et belle Minnie, enlevée par Pat Hibulaire, en remontant à travers le temps ! Accompagné de son fidèle chien Pluto, la petite souris de Walt Disney va devoir évoluer dans un niveau pour le moins effrayant : "1937, the lonesome ghosts"... Ça ne vous rappelle rien ? Si ? Alors, bonne chasse !

Contrôles :

Croix ou Triangle : Sauter
Carré : Lancer projectiles
Start : Pause
Quitter : Select + Start

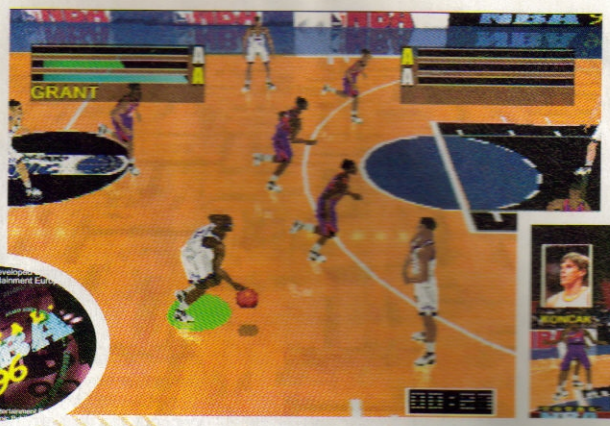
Informations complémentaires :

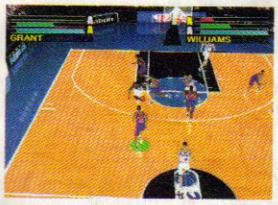
Il y a en tout 7 dessins animés célèbres représentés dans ce jeu, dont le fameux "Steamboat Willie" qui démarre en noir et blanc comme à l'époque... De même, des phases tout en 3D ont été incluses ; celle avec le géant vert est d'ailleurs assez spectaculaire dans le genre. L'ajout d'effets de brouillard est un élément graphique essentiel qui différencie cette version 32 bits des précédentes, sur 16 bits. Pour finir, sachez qu'un CD audio est également inclus dans la boîte "Mickey Unrapped", un rap détonant et assez drôle !

TOTAL NBA'96

EDITEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GENRE : SPORT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE

Après le test complet dans le précédent numéro de PlayStation Magazine (6), voici donc la démo de l'un des meilleurs jeux de basket disponibles sur PlayStation. Si vous hésitez encore, voici enfin la possibilité pour vous de faire un choix décisif. En disputant un quart temps complet avec les équipes des Orlando Magic et des Suns de Phoenix (jusqu'à 8 joueurs maximum simultanément si vous le désirez), vous allez enfin connaître les sensations pures offertes par les basketteurs d'outre-Atlantique.





CONTRÔLES :
Start + Select : quitter le jeu directement
Start : pour sortir du jeu ou bien changer de caméra (il y a 6 vues en tout)
Croix : très longue passe
Rond : passe normale (ou tentative de prise de balle en défense)
Triangle : tir à 3 points
Carré : permet tous les tirs, très longs, petits ou dunks près du panier.
Pour actionner le "Turbo", appuyer sur les boutons R1 ou L1

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
En pénétrant dans le monde de Total NBA'96, c'est en fait dans la démesure que vous entrez : les 29 véritables équipes de la NBA sont au programme de la version finale, ainsi qu'une présentation et des séquences vidéo hallucinantes de beauté. De même, un mode "championnat" avec les fameux "play-off" devrait ravir les plus fervents amateurs du genre.

THUNDERHAWK II

EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : SIMU-ARCADE D'HÉLICOPTERE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE

Piloter un hélicoptère de combat dans un univers en vraie 3D temps réel, voilà qui n'est pas banal ! Voici exactement ce que l'on vous propose dans cette démo jouable : une mission complète à finir. Des hélicos ennemis, des chars ainsi que des bateaux à pulvériser, le feu d'artifice devrait être on ne peut plus complet ! Bonne chasse, soldat !

CONTRÔLES :
Select : quitter
Start : pause
L2 : changer de vue (3 au total)
Rond : sélection des armes (roquettes, missiles, mitraillette)
Carré : tirer
R1 et L1 : rotation de l'appareil (droite ou gauche)
Triangle : prendre de l'altitude
Croix : perdre de l'altitude

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Il n'y a pas moins de 8 missions dans la version complète, qui va de la destruction de site à l'escorte de convois, etc. Elles vous mèneront tout droit au canal de Panama, en Amérique Centrale, en ex-Yougoslavie ou encore au Moyen-Orient. Vous l'aurez remarqué, tous les points chauds du globe sont représentés !

LONE SOLDIER

EDITEUR : TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS
GENRE : COMMANDO EN 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE

Un niveau entier de Lone Soldier rien que pour vous ! Dans ce titre franchement axé dans le bourrinage en tout genre, vous allez jouer les Rambo en bras de chemise, et affronter des hordes d'ennemis tous voués à la cause d'un dictateur sanguinaire. Armé au départ d'une mitrailleuse et de quelques grenades, votre arsenal va vite s'étoffer au fil de votre marche en avant. Courage, soldat !

CONTRÔLES :
Select : quitter
Direction (manette) + Triangle maintenu : courir
Rond : lancer des grenades (garder le bouton plus ou moins enfoncé pour prolonger la distance)
Carré : choisir arme
Croix : tirer avec son arme du moment
L1 et R1 : bouger le viseur à faible vitesse
L2 et R2 : bouger le viseur à grande vitesse

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Pour la première fois dans un jeu sur console, on contrôle un personnage évoluant dans un univers entièrement en 3D, le tout en temps réel. Même si le maniement peut paraître assez ardu de prime abord (un tant soit peu d'entraînement est nécessaire), le fun est bel et bien présent.

ACTUA SOCCER

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
GENRE : JEU DE FOOT
PROGRAMME : INTERVIEW DE L'ÉQUIPE (EN ANGLAIS)

L'interview tout en anglais (allo papa tango Charly...) des programmeurs de Actua Soccer, où l'on apprend que la technique de Motion Capture donne un plus grand réalisme au jeu : "Techniquement, elle est plus difficile à mettre en place (capteurs sur le corps, etc.) mais le résultat est toujours excellent". De plus, on nous dit que 44 équipes sont insérées dans le jeu, que la version PlayStation possède plus de polygones que la version PC où les joueurs sont parfois représentés de façon étrange. Au niveau des commentaires, 400 "samples" (ou si vous préférez 400 phrases ou mots) ont été intégrés dans le CD (c'est Thierry Roland qui s'est occupé de cette partie dans le jeu français), et que pour le producteur du jeu, il était essentiel que l'équipe soit soudée au maximum, comme dans une équipe de football, pour arriver à faire quelque chose de très bon...

Petites annonces

Achat

Département 11
Achète Playstation + 2 manettes et un jeu : 1600 Frs. Tel à David au 68 32 00 33.

Département 17
Achète sur Playstation VF : NBA JAM : 170 Frs, Novastorm, Parodius 210 Frs, Philosoma 230 Frs, Alien Trilogy 270 Frs. Tel le week-end à Sébastien au 46 56 28 08.

Département 31
Achète Playstation VF + 2 manettes + jeux, faire offre au 61 41 53 50 dans le dép. 31 uniquement.

Département 40
Achète sur Playstation VF : Total 96, Need for Speed 250 Frs, Firestorm 200 Frs et câble RVB à 100 Frs, vends ou échange Fifa 250 Frs, Destruction Derby 200 Frs, Ridge Racer 150 Frs. Tel au 58 41 62 21.

Département 59
Achète Playstation : 1100 Frs ou 1200 Frs avec jeu, vends jeux SNIN : Killer Instinct, DBZ 3... Tel au 20 02 69 16.

Département 59
Achète accessoire Playstation VF, jeux, MC... Tel à Bruno au 20 56 96 85.

Département 84
Achète jeux Playstation à 220 Frs maxi, faire offre à Eric au 90 40 11 25.

Département 92
Achète Playstation à prix intéressant et jeu à 100 Frs. Tel au 09 48 44 96.

Département 93
Achète jeux Playstation d'occasion, faire offre au 40 10 21 40.

Contact

Département 42
Echange Lemmings 3D contre Destruction Derby ou Rayman. Tel au 77 52 38 76.

Département 62
Echange jeux Playstation VF : Tekken, Goal Storm, Raiden contre Gex, Descent, Jumping Flash MC, Powerserve, Road Rash, Alone in the Dark, Assault Rigs, Twisted Metal, Parodius. Tel au 21 49 33 76.

Département 62
Echange Zero Divide, Toshinden sur Playstation, Cyber Speedway, Victory Goal, Panzer Dragon sur Saturn contre autres jeux. Tel au 21 32 90 19.

Département 67
Echange Playstation + 4 jeux (SFII, DBZ...) + 2 manettes + MC contre Saturn + jeux (Virtua Cop, Fighter 2) ou vends 2800 Frs. Tel au 88 84 15 33 à Aymar de 18 à 20 h en semaine.

Département 67
Echange jeux Playstation : NBA JAM, Discworld, Jumping Flash, Kileak The Blood. Tel à Grégory au 88 64 32 81 après 19 h.

Département 76
Echange jeux Playstation : Doom, Fifa Soccer 96 et autres. Tel à Mathieu au 16 32 08 03 46.

Département 77
Echange jeux Playstation : Thunderhawk 2, Air Combat, Raiden Project contre Zero Divide, Road Rash, Need for Speed. Tel à Sébastien au 60 60 35 00.

Département 78
Echange jeux Playstation : Loaded contre jeux comme Ridge Racer. Tel après 17 h au 30 55 47 67 à Romain.

Département 82
Echange sur Playstation VF : WipEout, Rayman contre Extrême Games ou PGA Golf. Tel au 63 93 15 51 l'après-midi ou le week-end.

Département 84
Echange contre Playstation ou Saturn, A1200, DD 120 Mo avec jeux et utils, manettes ou vends 1800 Frs. Tel au 90 07 45 57.

Département 91
Echange jeux Playstation sur la région parisienne. Tel à Pascal au 69 42 46 99.

Département 94
Echange sur Playstation : D contre Magic Carpet, NBA in the Zone ou Need for Speed. Tel à Ludovic au 45 98 78 11.

Département 97
Cherche contacts pour achat de jeux Playstation. Mr Virah-Sawmy Harry 10 Rue Evariste de Parny 97430 Le Tampon, Ile de la Réunion.

Vente

Département 3
Vends sur Playstation : Doom, Destruction Derby, Power Serve : 250 Frs le jeu et Alien Trilogy 300 Frs port compris. Tel à Jean-Michel au 70 45 59 64.

Département 4
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + Rayman, Air Combat, Tekken, Arc the Lad..., vends, achète, échange jeux, accessoires NEC. Tel à Yannick au 92 62 69 10.

Département 6
Vends jeux sur Playstation : 250 Frs pièce : Doom, Discworld, Lone Soldier, WipEout, échange possible. Tel à Dann au 93 92 14 17.

Département 6
Vends Playstation + Tekken + MC + 3 jeux + 2 pads : 2500 Frs, achète tout jeu sur Saturn. Tel au 93 93 24 50 après 18 h.

Département 15
Vends Playstation multistandard + 2 pads + rallonge pad + Motor Toon GP + Destruction Derby : 2100 Frs port compris. Tel à Johann au 71 67 33 18.

Département 20
Vends jeux Playstation VF à 250 Frs : Toshinden, Rayman, Raiden Project, MK3. Tel à Patrice au 95 30 65 00.

Département 20
Vends jeux Playstation : Ridge Racer, Destruction Derby, WipEout, Fifa 96, Krazy Ivan : 250 Frs pièce port compris ou échange possible. Tel au 95 28 45 64.

Département 21
Vends jeux sur Playstation : Doom 220 Frs, Thunerhawk 2 : 250 Frs, Extreme Games 230 Frs, MK 3 : 240 Frs. Tel au 80 67 42 45.

Département 25
Vends jeux Playstation Pal : Tekken, Rayman, WipEout 250 Frs pièce. Tel à Sylvain au 81 80 79 90.

Département 31
Vends jeux sur Playstation entre 220 et 250 Frs. Lamata Fabrice Place du Village Bat C 31130 Fonsegrives ou tel au 61 24 55 71.

Département 33
Vends Playstation + 2 jeux + 2 manettes + 1 MC : 2500 Frs et vends moniteur couleur : 500 Frs. Tel au 56 60 23 77 après 17 h.

Département 34
Vends ou échange sur Playstation : Doom, Discworld, WipEout, D à 250 Frs pièce. Tel au 67 04 59 46 vers 20 h.

Département 35
Vends Playstation + MC + Ridge Racer, WipEout, Destruction Derby, Doom, le tout ou séparé, faire offre au 99 05 15 28.

Département 35
Vends Playstation + jeux : Doom, Destruction Derby, Ridge Racer, WipEout, faire offre au 99 05 15 28 pour le tout ou séparément.

Département 38
Vends jeux Playstation : The D 300 Frs sous garantie et Ridge Racer 230 Frs, seulement dans l'Isère. Tel à Fabrice au 76 51 56 77 après 19 h.

Département 39
Vends jeux Playstation : Assault Rigs 280 Frs, Fifa 96 : 290 Frs, Destruction Derby 290 Frs, Doom 290 Frs frais de port inclus. Tel à Emmanuel au 84 82 44 62.

Département 42
Vends jeux Playstation VF : Tekken, Destruction Derby : 200 Frs, WWF : 150 Frs, achète The D ou échange. Tel au 77 75 02 69 le week-end.

Département 47
Vends jeu Playstation VF : D 220 Frs. Tel à Jean-Claude au 16 53 66 68 87 après 19 h.

Département 53
Vends sur Playstation : Doom, Destruction Derby : 250 Frs. Tel au 43 56 81 24.

Département 54
Vends Playstation avec + 1 manette et 2 jeux (Goal Storm, Toshinden) : 2000 Frs. Tel au 83 45 42 91.

Département 57
Vends jeux Playstation : Rayman 220 Frs et Toshinden 210 Frs. Tel au 87 76 31 91.

Département 59
Vends Playstation Sony + 2 jeux : 1600 Frs. Tel au 20 22 13 60 sur Lille.

Département 59
Vends nbx jeux Playstation (Need for Speed, Actua Soccer, D, Lone Soldier, Extreme Games, Magic Carpet...). Tel au 20 31 73 97.

Département 59
Vends Playstation + 1 manette + Rayman + Destruction Derby + MC : 2750 Frs à débattre, encore garantie, état neuf. Tel à Yohan au 27 76 14 23 de 17 à 20 h.

Département 59
Vends Playstation (déc 95) avec 1 manette + MK3 + Tekken : 2500 Frs. Bruno Cabras 16 Allée Pierre Semard 59620 Leval.

Département 59
Vends Playstation avec 5 jeux et 2 CD de démo : Doom, Toshinden, Tekken, Destruction Derby, vendu 3290 Frs. Tel au 20 81 21 59 ou au 20 75 91 70.

Département 59
Vends Playstation + 2 pads dont 1 special + MC + péritel RGB + 6 jeux : Doom, D, Discworld... le tout neuf et garantie pour 3800 Frs. Tel au 27 89 53 48 à Johan.

Département 60
Vends Playstation avec câble RGB Sony + manettes + MC + Tekken, et nbx jeux, le tout en tbe. Tel au 44 56 58 11 le week-end.

Département 62
Vends jeux Playstation VF à 250 Frs : WipEout, X-Com, Theme Park, Firestorm. Tel à Jérôme au 21 73 97 16 vers 18 h.

Département 67
Vends jeux Playstation : D, Toshinden, Jumping Flash. Tel au 88 84 93 57.

Département 67
Vends jeux Playstation : Lone Soldier 250 Frs, Road Rash 250 Frs, Power Serve jap 150 Frs. Tel à Hervé au 88 91 68 58.

Département 68
Vends Playstation + 4 jeux (Ridge Racer, Rayman, WipEout, Tekken) + MC + RGB, le tout sous garantie : 3000 Frs. Urbain Christophe 12 Rue de la Weiss 68125 Houssen.

Département 69
Vends jeux Playstation entre 180 et 250 Frs : Doom, Lemmings 3D, Warhawk, Toshinden... Tel à Sylvain au 72 65 06 40 après 20 h.

Département 72
Vends ou échange jeux Playstation VF : Rayman, N JAM, Raiden Project, Extre Games, Zero Divide... Tel Christian au 16 43 45 94

Département 75
Vends jeux Playstation : Wi Destruction Derby, Rayman Tekken, Thunderhawk, ESP Extreme Games... Tel au 48 54 76 à Dimitry après 20 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Do Discworld. Tel à Fabrice au 54 08 94 entre 18 et 20 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Destruction Derby, Krazy Firestorm 250 Frs, achète nouveautés ou autres. Tel Christophe au 46 45 15 58

Département 75
Vends sur Playstation : Drag Z Ultimate Battle 22 en japo 150 Frs. Tel au 43 20 19 58 18 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Doo 150 Frs, Alien Trilogy 150 F Hazard 150 Frs, Tekken 2 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 avant 20 h.

Département 75
Vends sur Playstation : Fire Thunderhawk 2, état neuf Frs. Tel à Sam au 46 87 05

Département 75
Vends Playstation franç sous garantie + 2 pads + + MC + câble Jap/US + et astuces : 2600 Frs. Tel Daniel au 42 05 59 41.

Département 76
Vends jeux Playstation VF WipEout, Doom : 200 Frs Tekken 250 Frs, D : 300 F échange Tekken vs X-Co au 16 35 88 15 09 ou au 16 35 37 13 81 à Yann.

Département 77
Vends Sony Playstation + manettes + 8 jeux : 3000 Tel au 64 25 11 39.

Département 77
Vends Playstation + 3 jeux rallonges de manettes + 4000 Frs ou échange cont Tel à Pierre au 64 06 64

Département 77
Vends sur Playstation : Toshinden, Ridge Racer, Rayman entre 250 et 280 Tel à David au 60 07 04 à Ulrich au 60 07 50 67.

Département 77
Vends ou échange sur Playstation : Destruction 250 Frs ou contre Rayma 250 Frs ou contre Rayma au 60 07 06 60 après 18

Département 78
Vends Playstation + MC + 3 démos + 2 jeux (Doom, Des Derby), garantie déc. 1996 Frs. Tel au 39 54 27 45.

Département 78
nds Playstation VF garantie 9 ois + MC + 3 jeux : estruction Derby, Loaded, exen : 2500 Frs à débattre. el au 39 50 71 52 à uillaume.

Département 78
nds ou échange jeux aystation 200 Frs : Jumping lash, Doom, Worms, estruction Derby, Johnny ago, Rayman, SF Zero, heme Park, Rapid Reload, cherche Krazy. Tel au 1 53 71 38.

Département 78
nds Playstation (garantie 6 ois) + 2 pads + Actua Soccer Firestorm 2 : 2000 Frs. Tel à ed au 34 61 73 05.

Département 82
nds Playstation : hunderhawk 2 contre ragon Ball Z ou Wing ommander 3 ou un jeu de nture. Tel au 63 66 61 38 Jonathan.

Département 84
nds Fifa Soccer 96 sur aystation de 250 à 300 s. Tel à Cyril au 62 15 72.

Département 85
Vends jeux Playstation : Doom, Ridge Racer, Destruction Derby, Rayman, Wrestlemania, Theme Park 250 Frs pièce ou échange contre Worms ou SNIN + 2 manettes. Tel au 51 21 46 18.

Département 91
Vends Playstation VF sous garantie (acheté le 6/11/96) + 2 pads + MC + 9 jeux : Thunderhawk 2, WipEout, Actua Soccer, Twisted Metal, Krazy Yvan, Rayman, NBA JAM, Doom, Extreme Games : 4000 Frs. Tel au 64 48 76 57.

Département 91
Vends sur Playstation : WipEout et Power Serve à 190 Frs pièce. Tel au 64 48 43 23.

Département 91
Vends nbx jeux Playstation, tbe. Tel à Kevin au 60 15 43 65.

Département 91
Vends sur Playstation : WipEout, Power Serve, Tennis et Warhawk : 190 Frs chacun. Tel à Fred au 64 48 43 23.

Département 92
Vends Tekken 250 Frs à débattre. Tel à Rafaël au 47 08 47 72.

Département 92
Vends Playstation + 2 pads + 3 jeux (DBZ, Street Fighter Zero, Ridge Racer) : 2500 Frs. Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends Destruction Derby ou Twisted Metal sur Playstation à prix intéressant. Tel à Seb au 46 66 36 00 après 18 h.

Département 92
Vends pour Playstation : Mickey's Wild Adventure VF 250 Frs, état neuf. Tel à Jean-Claude au 47 68 54 34.

Département 92
Vends jeux Playstation, état neuf : Jumping Flash, Destruction Derby, Theme Park : 225 Frs pièce. Tel au 47 84 30 10.

Département 93
Vends Playstation + 2 pads + MC + Tekken et Ridge Racer : 2800 Frs. Tel à Julien après 17 h au 43 00 60 12.

Département 93
Vends Playstation + 2 pads + 1 manette + 1 prise link + MC + 2 AR + 15 jeux : 5000 Frs. Tel à Stéphane au 48 47 42 52 après 16 h.

Département 93
Vends Playstation avec 20 jeux (Doom, Loaded, WipEout, Twisted Metal, Tekken, Ridge Racer...) + 1 MC : 5500 Frs. Tel à Stéphane au 48 29 70 44.

Département 94
Vends Playstation + 2 pads + Ridge Racer + The Need for Speed + Lemmings 3D + Memory Card, garantie sept 94. Tel au 48 73 95 73 après 17 h.

Département 94
Vends Playstation VF neuve : 1600 Frs ou échange contre Saturn jap. Tel au 48 76 41 35.

Département 94
Vends Playstation neuve + MC + câble péritel + Ridge Racer 2 + Philosoma : 2300 Frs. Tel au 43 82 10 84.

Département 94
Vends Playstation + 2 pads + MC + 8 jeux dont Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken... 3200 Frs à débattre. Tel à Johan au 48 94 53 96.

Département 94
Vends sur Playstation : Zero Divide, SF 0, Firestorm 2, Krazy Ivan, Worms 200 Frs le jeu ou le tout 800 Frs. Tel à Martin au 43 75 62 75.

Département 94
Vends Playstation VF + 3 jeux ext Games : Doom, Destruction Derby + 2 manettes sous garantie : 2200 Frs. Tel au 49 73 90 51.

Département 95
Vends Playstation VF sous garantie + 5 jeux : 2800 Frs. Jean-Philippe Nicolas 30 Rue St Saens 95500 Gonesse.

Département 95
Vends Playstation neuve + 1 manette + 2 jeux (Air Combat, Destruction Derby) : 1850 Frs. Tel à Arnaud au 30 72 24 28 avant 21 h ou possibilité d'échange.

Département 95
Vends Playstation + 3 jeux : Tekken, Rayman, Winning Eleven : 2500 Frs. Tel à Benoit au 39 93 20 97.

Département 95
Vends Playstation + 2 pads + CD démo + 2 MC + 18 jeux, le tout pour 4000 Frs. Tel au 34 12 72 29 à Philippe.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°4 en kiosque le 5 juillet prochain. Rendez-vous en juillet !

N°4

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

1 an (6 nos) pour **199 F** SEULEMENT
AU LIEU DE ~~294 F~~
30 soit plus de % DE REDUCTION

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

OUI, je m'abonne à **PlayStation** pour 1 an (6 n°) au tarif exceptionnel de **199 F** au lieu de 294 F, soit plus de **30 % de réduction**. Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation** par :
☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat-lettre. PS006
☐ CB N° _____
Expire le : ____ ____ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : ____ ____ ____ Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

NOUS REVOILÀ POUR DEUX NOUVEAUX MOIS DE NOUVEAUTÉS EN TOUT GENRE. UNE FOIS ENCORE, LE TABLEAU RÉCAPITULATIF VOUS PERMET D'UN SEUL COUP D'OEIL DE REPÉRER LES BONS JEUX, CEUX QU'IL NE FAUT PAS MANQUER. UNE FOIS ENCORE, ET ON NE VA PAS L'EXPLIQUER À NOUVEAU, LES CRITERES DE NOTATIONS DÉPENDENT DES GOUTS DE CHACUN. NÉANMOINS, A PLAYSTATION MAGAZINE, NOUS PRIVILÉGIONS LE CARACTERE «FUN» DES JEUX. SI UN JEU N'EST PAS AMUSANT, IL NE LUI RESTE PLUS QUE LE PLACARD OU LE BUCHER. BREF, FAITES-NOUS CONFIANCE, ET ÉCLATEZ-VOUS AVEC LES DERNIERES SORTIES EN ATTENDANT L'ÉTÉ QUI SERA CHAUD.

	B. Janssens	V. Sebansky	N. Nini	J-F. Morisse	N. Moulin	O. Prézeau	Et vous ?
ADIDAS POWER SOCCER	5	5	5	5	5	5	
ALIEN TRILOGY	3	3	2	3	3	3	
EXTREME PINBALL			1	1		2	
GUN LAW	2	2	2	2	2	2	
IMPACT RACING			3	2	2		
JACK IS BACK	2	2	1	2	2	2	
NBA LIVE'96				2			
NFL GAME DAY	4	4	4	4		5	
NHL FACE OFF				2	3		
PSYCHIC DETECTIVE				2			
RAGING SKIES			4	4	4		
STREET FIGHTER ALPHA	5	4	4	4		4	
THE NEED FOR SPEED		5	4	4	3	3	
TRUE PINBALL			3	2		3	
WING COMMANDER 3	2	3	3	3	5	4	

LE SYSTEME DE NOTATION

1. NUL. 10 % FUN (ET ENCORE 10 MINUTES)
2. PAS BON. 30 % FUN
3. MOYEN. 50 % FUN
4. BON. 80 % FUN
5. TRES BON. 100 % FUN

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16
Gérants CHRISTIAN LEVENEUR, PIERRE SISSMANN.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication PIERRE SISSMANN.
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE.
Maquette MARIE HÉDON , A.LAIN LANGLOIS, CHRISTOPHE GOURDIN.
Coordination technique EDWIGE NICOT.
Correcteur-réviseur SIMONE AUDISSOU. ***Corrections Photographiques*** STÉPHANE LECLERC
Publicité CLAUDINE LEFEBVRE. ***Secrétariat*** LAURENCE GEUFFROY
Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, RAYMOND LEBOEUF, VLADIMIR SEBANSKY, BRUNO CARDOT, OLIVIER PREZEAU, NINI-NOURDINE ET NICOLAS MOULIN.
Dépot légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA, COMPO IMPRIM.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE, LA GALIOTE-PRENANT.
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Illustration de couverture Fade to Black © Delphine Software
Ce numéro comporte un CD-Rom de démos sous film ainsi qu'un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine.
Remerciement spécial à Elisabeth Ashford et Richard Brunois.

PlayStation
3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS
Découvrez EA SPORTS sur le Web à l'adresse suivante http://www.ea.com/

La NBA, toute la NBA, rien que la NBA. Envie de marquer quelques paniers? NBA Live '96 vous plonge en plein coeur de l'enfer de la NBA. Grâce à la technologie Virtual Stadium™, vous vivez tous les instants du match, les alley oop fulgurants, les dunks acrobatiques et les claquettes spectaculaires. Suivez toutes ces actions sous une multitude d'angles grâce aux rotations de caméra. La version 96 vous réserve de nouvelles options : vous pouvez créer et transférer vos joueurs pour donner naissance à une équipe invincible. Soyez toujours sur le qui-vive ! Tous les joueurs des 29 équipes de la NBA (plus ceux des équipes personnalisées et des Conférences) ne se font pas de cadeau. Vous voulez savoir ce qui vous attend ? Jetez un coup d'oeil aux stats. La désignation des joueurs en phase de performance vous indique quels sont les meilleurs marqueurs. Les diagrammes animés illustrent chaque mouvement et vous pouvez demander des changements de stratégie en cours de match. Lorsque les joueurs n'en finissent plus de marquer, grâce au tableau récapitulatif des tirs, vous savez en un clin d'oeil **qui mène la danse. NBA Live '96. Le basket de Nouvelle Génération.**

if it's in the GAME, it's in the GAME™

Jeu Concours

1er prix :

La nouvelle mini chaîne HIFI SONY Studio 881 (2 x 60 W)

- 4 enceintes système d'écoute multi-pièces
- plateau chargeur 3 CD
- tuner RDS
- mode "game" pour consoles de jeux

+ 1 jeu Ridge Racer Revolution
+ le nouvel album de FFF
+ le single picture collector FFF

Du 2ème au 10ème prix :

1 jeu Ridge Racer Revolution

+ le single picture collector FFF

+

Questions

1. La mini chaîne HIFI Studio 881, reliée à la PlayStation comporte un mode "Game" qui permet d'optimiser le son des jeux PlayStation ? OUI / NON
2. Ridge Racer Revolution est un jeu développé par une équipe américaine ? OUI / NON
3. FFF signifie Fédération Française de Funk ? OUI / NON

Du 11ème au 15ème prix :

Le nouvel album de FFF

Du 16ème au 30ème prix :

Un tee-shirt collector PlayStation

POUR PARTICIPER AU CONCOURS : Adresser vos réponses avant le 10 juillet 1996 sur carte postale uniquement en indiquant vos noms, prénoms et adresse complète à : **Jeu-Concours Ridge Racer Revolution - Promotion PlayStation - 2, Rue Gambetta - 10572 Marigny-le-Chatel Cedex.**

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Jeu gratuit sans obligation d'achat. **Règlement complet** déposé chez Maître Venezia, Huissier de justice à Neuilly-sur-Seine, et peut-être obtenu gratuitement sur simple demande écrite à Promotion PlayStation : 10 rue Thierry-Le-Luron 92592 - Levallois-Perret Cedex.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

namco®

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. TM & © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

PlayStation MAGAZINE

PlayStation

FKCB

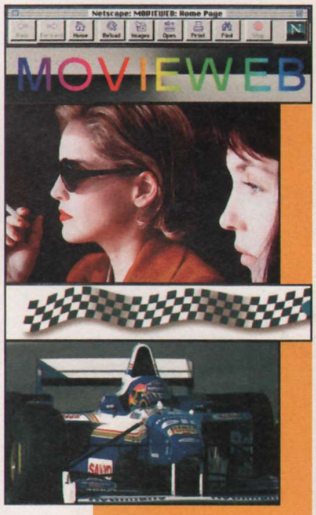
LE MAGAZINE 100% MULTIMÉDIA

Branché

>LE MAGAZINE MULTIMEDIA>

Le Mac : encore un bon choix ?

8 Fiches CD Rom détachables



Cinéma et F1 sur le Web

Planète CyberCafé

Les plus beaux PC

Jean Michel Jarre Internaute sur Internet

T 5879 - 2 - 25,00 F-RD

BELGIQUE 180FB / SUISSE 7FS

25F/ VIENT DE PARAITRE

Bulletin d'Abonnement

PlayStation™

À renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19

❍ **OUI, je profite de l'Offre Spéciale Lancement PlayStation qui m'est réservée. Je m'abonne pour 1 an (6n^os^+6CD) au prix de 199F au lieu de ~~294F~~ soit 95F de réduction.**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation par :

❍ Chèque postal ou bancaire
❍ Mandat-lettre
❍ Carte Bancaire

PS 002

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant . Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Nom : .....

Prénom : ..... Sexe : ❍ M ❍ F

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Signature (impérative)

Offre Spéciale Lancement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

ESPN EXTREME GAME

Pour avoir un personnage puissant, 5 030$, tous les véhicules, la première place de la saison ainsi que les deux premières courses (ourf !)

Allez sur "Exhibition", puis pressez un des boutons du paddle pour vous mettre en "Continue Season". Lorsque l'on vous demande si vous désirez insérer une Memory Card, mettez-vous sur "No" puis entrez les codes suivants :

237	190	190	080	000
000	176	113	219	

Allez dans "Exhibition".

Ensuite mettez "Continue Season".

Allez sur "No".

Entrez ces codes.

FIFA SOCCER

Pour faire apparaître de nouvelles options

Commencez une partie puis faites Pause, un menu apparaîtra. Allez sur "Option" et faites les manipulations que nous allons vous donner ensuite. Si vous les réussissez, un "Click" se fera entendre. Pour faire apparaître le menu caché : il suffira alors d'aller sur Resume Game et de presser le bouton □.

Crazy Ball : ⊗ □ △ ⊗ ⊗ △ □ ⊗
Dream Team : □ □ △ △ ⊗ ⊗ □ □
Super Defense : □ □ □ □ □ ⊗ △

Si tout marche bien, vous verrez ce menu.

Attention, les codes suivants sont à entrer au menu "Option", tout comme les codes précédents, sauf que pour en bénéficier, il faut accéder à un autre menu. Pour ce faire, il faut alors quitter le jeu et aller dans "Option". Là se trouvent les nouveaux paramètres.

E.A Custom : □ △ ⊗ □ △ △ □ □
Federation : □ △ ⊗ □ △ △ ⊗ ⊗

Quittez la partie une fois les codes entrés.

Allez dans "Options".

Voici le second menu secret.

JOHNNY BAZOOKATONE

Codes des niveaux

Ces codes sont à entrer dans le menu des Passwords.

Demonique Hotel :	**AFLEAPIT**
Diablo's Penthouse :	**VERYNICE**
Hellspital :	**SEDATION**
Diablo's Diner :	**TEASPOON**

Cheat Codes

Invulnérabilité :	**PILCHARD**
Choix des niveaux :	**KRISTIAN**

Grâce à ce cheat code, votre personnage pourra traverser les sprites ennemis.

Vous voilà au 33e niveau !

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)	COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31)
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Écoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins	25 av de la Division Leclerc	Centre commercial St Denis Basilique	5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTRÉE RUE PIÉTONNE	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	16 rue de la Paroisse	14 rue Temponières (angle rue St Rome)
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS	N20 - 92160 ANTONY	6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS	CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	78100 VERSAILLES	31000 TOULOUSE
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	(1) 42 43 01 01	(1) 49 81 93 93	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 39 50 51 51	61 216 216

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

PlayStation

32bits

1990F SEULEMENT

+200F* DE BONS D'ACHATS GRATUITS

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR UNE SATURN *

ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79

JEUX NEUFS PLAYSTATION

3D LEMMINGS	299
ACTUA GOLF	369
ACTUA SOCCER	329
ADIDAS POWER SOCCER	369
AGILE WARRIORS	349
AIR COMBAT	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ALONE IN THE DARK	369
ASSAULT RIGS	349
BLAM ! MACHINEHEAD	399
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CRITICOM	349
CYBERIA	369
CYBERSLED	349
CYBERSPEED	399
THE D. (TEXTES & VOIX FRANCAISES)	349
DEFCON 5	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	349
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE	399
ESPN EXTREME GAMES	349
EXTREME PINBALL	369
FIFA 96	369
GEX - NEW !	349
GOAL STORM	349
GUNDAM	399
HEBEREKE POPOITTO	369
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	399
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM TE	279
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED	369
NFL GAME DAY	349
NFL QUATERBACK 96	349
NHL FACE-OFF	349
NHL HOCKEY 96	369
OLYMPIC SOCCER	399
PRIMAL RAGE	349
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAYMAN	369
RESIDENT EVIL - HIT !	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER	349
ROAD RASH	369
SHELLSHOCK	349
SPACE HULK 2	369
STREET FIGHTER ALPHA	399
STRIKER 96	349
TEKKEN	399
TEKKEN 2	NEW !
THEME PARK	369
THUNDERHAWK 2	349
TOHSHINDEN	349
TOHSHINDEN 2	NEW !
TOTAL NBA 96	369
VAMPIRE	NEW !
VIEW POINT	369
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	369
ZOOP	369

ADIDAS POWER SOCCER le meilleur jeu de Foot !

TEKKEN 2 LA TOTALE !

ALIEN TRILOGY NEW !

DRAGON BALL Z ULTIME BATAILLE !

JEUX PLAYSTATION D'OCCASION
+ 800 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)

3D LEMMINGS	249
ACTUA SOCCER	269
AIR COMBAT	249
ASSAULT RIGS	269
CYBER SLED	199
CYBERSPEED	199
DEFCON 5	279
THE D. (VOIX FRANCAISE)	279
DESTRUCTION DERBY	199
DISCWORLD	199
DOOM	269
ESPN EXTREME GAMES	269
FIFA 96	269
GOAL STORM	249
HI OCTANE	249
JOHNNY BAZOOKATONE	269
JUMPING FLASH	239
KILEAK THE BLOOD	139
KRAZY IVAN	269
LOADED	239
MORTAL KOMBAT 3	239
NBA JAM T.E	199
NOVASTORM	199
RAYMAN	269

*voir conditions générales au (1) 43 290 290 Attention ! Certains des jeux annoncés ne seront que prochainement disponibles. Nous ne pouvons etre tenu responsable des dates de sorties et d'eventuels retards

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDEZ FACILEMENT

3615 SCORE GAMES — TEL 36 685 686

DEMANDE DU NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
COTE DE REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX ET CONSOLES
COMMANDES 24/24 H

REPRISE & JEUX OCCASIONS
TEL : (1) 43 290 290 +

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
J'INDIQUE UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PSX MAG 05/96

VIDEO 7

CINEMA-VIDEO-MULTIMEDIA

Cannes

POURQUOI LES PALMES D'OR FONT DES BIDES

Pour ou contre

LA CASSETTE MAUDITE DE « TUEURS-NES »

Home cinéma

NOUVELLES REVELATIONS SUR LE FUTUR DVD

Avant son premier film, un portrait « intime » en vidéo.

« Non, je ne suis pas une sainte-nitouche ! »

Vanessa Demouy

ENQUÊTE : BATMAN AIME-T-IL VRAIMENT LES FEMMES ?

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protegez votre écran car son netoxur est 32 fois plus puissant.

"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD

Sortie le 24 Juin

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportsmaster WORLD CLASS PLAYERS

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MS - DOS and Windows '95 are trademarks of Microsoft Corporation.